LIRE 4.000

12

MARZO 1992

MANGA

MANGA

L'AMU' MAI KAMUI

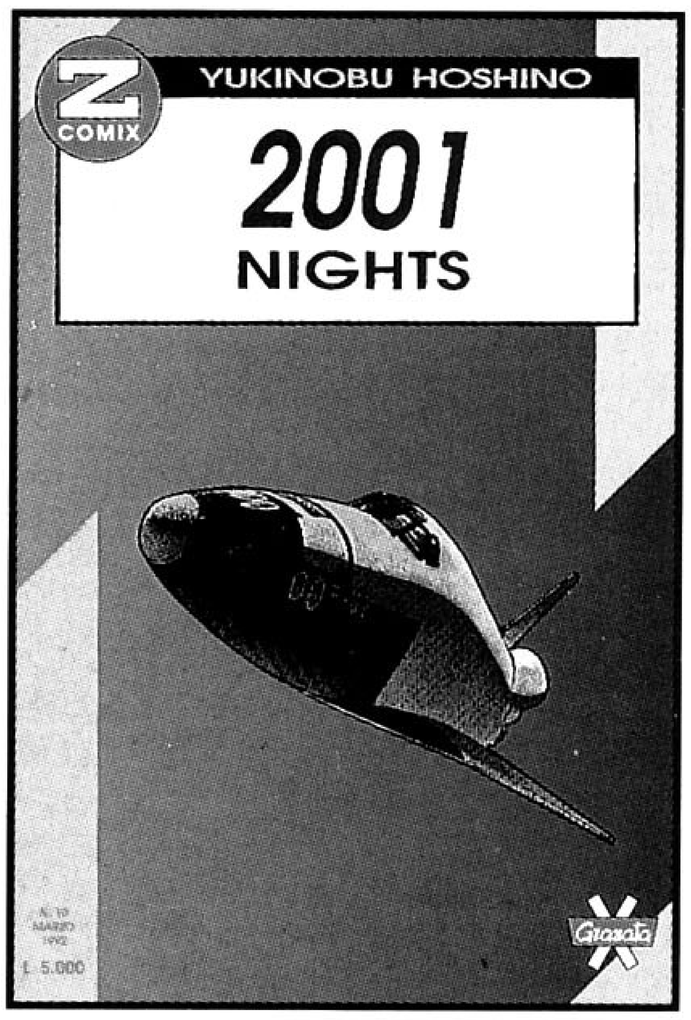
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE, GRUPPO III/70 - n° 3/92.

DOSSIER

VENUS WARS

Granata

Z COMIX



È finalmente in edicola il decimo numero di **Z COMIX** con l'inizio della fantastica avventura di **2001NIGHTS**. 120 pagine, lire 5.000.

Z STAR

GO NAGAI e **DEVILMAN!** Nomi che non necessitano di presentazioni per la più terrificante saga mai concepita. 80 pagine, lire 4.000.

ZERO

17

UN NUMERO SPECIALE DI **ZERO** A 96 PAGINE (ALLO STESSO PREZZO) CON L'ARRIVO DELL'ATTESISSIMO PATLABOR!...E SENZA DIMENTICARE PERSONAGGI DEL CALIBRODI XENON E BAOH!
96 PAGINE, 3.500 LIRE.

Granata

MANGA HERO

Continua su **MANGA HERO** numero 13 la saga di **HOROBI**, dove anche i sogni uccidono! L'incubo vi attende! 64 pagine, lire 4.000.

MANGA CLASSIC

È ARRIVATO! È uno dei personaggi più amati di tutti i tempi!... È **MAZINGA Z!** L' edizione è supervisionata da **GO NAGAI**! 104 pagine, lire 5.000.

MANGAZINE

DODICI

ANNO II NUMERO 12 MARZO 1992

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
LAMU'	pag. 10
Profili: Megazone 23	pag. 31
KAMUI	pag. 36
Dossier: Venus Wars	pag. 70
MAI	pag. 76

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redattore capo: ENRICO FORNAROLI - Redazione: ANDREA ACCARDI, GIANCARLO CARLOTTI - Segretaria di redazione: NIVES AIUOLA. Hanno collaborato: ANDREA BARICORDI, FEDERICO COLPI, MASSIMILIANO DE GIOVANNI, ANDREA DENTUTO, ALESSANDRO GOMARASCA, ANDREA PIETRONI, BARBARA ROSSI, CHRISTIAN SCALAS, LUCA VALTORTA e VANNA VINCI.

CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
KAMUI © by Sanpei Shirato and Akame Productions/ Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Andrea Baricordi. Lettering: Barbara Rossi.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47, 40122 BOLOGNA
telefono 051/237737, telefax 051/226895
servizio arretrati e abbonamenti 051/370232

Dopo che nell'editoriale del mese scorso vi abbiamo anticipato le sorprese che Granata Press vi riserva in questa primavera (quattro nuove testate, e non vi lamentate che non pensiamo a voi!), parliamo un po' di cosa ci aspetta nei prossimi numeri per quanto riguarda la qui presente rivista. Un notiziario ancora più ampio e curato (con news e approfondimenti in diretta dal Giappone, rubrica sugli anime nelle reti TV italiane, linea diretta per l'acquisto di materiali originali...); e poi nuovi fumetti (vi lasciamo sadicamente in sospeso), più pagine e... il colore! Già dal prossimo numero (il 13°, datato aprile - visti i ritardi probabilmente lo potrete leggere al mare) vi offriremo ogni mese l'elenco completo delle novità televisive, cinematografiche e video che sono prodotte in Giappone. La via più breve per andare in oriente passa dalla vostra edicola!

Giancarlo Carlotti

Amici di **Mangazine**, mille grazie! Uno dei vostri principali meriti è quello di cercare di essere filologicamente corretti, dote che manca sicuramente a Reteitalia. Mi sembra di capire che questo problema sia molto sentito, quindi perché non diciamo il nostro parere alle reti di padron Berlusconi? La mia proposta è di spedire in massa alla Fininvest lettere simili a questa: «Al responsabile delle trasmissioni per ragazzi di Reteitalia. Vorrei ringraziare le vostre reti per aver portato in Italia molte delle migliori serie giapponesi. Vi sono debitore per tutto ciò che avete trasmesso in questi anni, ma non posso fare a meno di notare come spesso gli 'anime' siano manomessi, generando più di una volta delle incongruenze. Sinceramente non credo che tagliare qualche scena troppo 'forte' o troppo legata alla civiltà giapponese significhi, in qualche modo, proteggere i ragazzi che seguono i vostri programmi. Vi ringrazio nuovamente, nella speranza che in futuro trasmettiate integralmente le serie animate giapponesi». Ritengo che dopo qualche migliaio di lettere di questo tipo, chi di dovere riconsidererà la sua politica. Un largo abbraccio.

Valentino Callegari, Padova

Provare non costa nulla (a parte il francobollo), quindi fatevi sotto, anche se non crediamo che questo possa purtroppo bastare. A quanto ne sappiamo, le lettere che piovono alla Fininvest sono veramente tante, ma le tv commerciali vivono soprattutto di pubblicità, e gli sponsor odiano la violenza.

Questo non giustifica comunque tutti i tagli che i cartoni animati subiscono.

Sicuri del sostegno che vorrete dare a Valentino, vi ricordiamo l'indirizzo della Fininvest Servizi S.p.A., via Milano 141, Cologno Monzese (Mi).

Spettabile redazione di Granata Press, perché non promuovete tra tutti i lettori di **Mangazine** e testate consociate l'idea di creare un 'gruppo di pressione' al fine di convincere qualche rete particolarmente sensibile a trasmettere dei cicli di trasmissioni interamente dedicate a OAV e lungometraggi? Non penso che tale possibilità sia così remota, tenendo conto che nel nome della qualità vennero trasmessi da Rai Tre film giapponesi degli anni '50, in lingua originale e sottotitolati. Sempre su Rai Tre è stato inoltre trasmesso quel capolavoro di film che è *Tetsuo*. Non mi sembra così

TETSUO

CERCO/OFFRO

Cerco disperatamente la serie Atlas Ufo Robot Goldrake *e altre di Go Nagai; pago bene o scambio con serie e film d'animazione in italiano e in lingua originale. Scrivere a:*
Silvio Antonio Greco, Contrada Cozzetto Coop. Acquario, 70042 Mola di Bari (Ba). Tel 080/8733078.

Sarei felice di ricevere lettere da parte di qualcuno con la mia stessa passione per i cartoni animati e per i fumetti giapponesi.
Monica Martinelli, via Copernico 22, 20094 Corsico (Mi).

Ciao! Sono una ragazza appassionata di manga giapponesi e vorrei corrispondere con chi condivide le mie idee, per una 'manga-amicizia' e anche per scambio di materiale. Il mio indirizzo è:
Sara Tozzato, via Pietro Bembo 14, 30170 Mestre (Ve).

Cerco videocassette di Ken il Guerriero *contenenti la prima e la seconda serie, natural-*

improbabile che nel gruppo che cura le scelte dei film d'autore di Rai Tre si trovi qualche persona sensibile al fascino dei film d'animazione giapponesi, il cui valore artistico, almeno in alcuni casi, è indubbio. Tanti calorosi complimenti e saluti da Verona.

Giovanni 'Gioda' Danzi, Verona

Cosa possiamo aggiungere se non «scrivete, scrivete, scrivete»? L'idea è ottima, ma bisogna farla arrivare alle orecchie dei responsabili delle reti televisive (a voi la scelta). Da parte nostra, siamo pronti a dare tutto il nostro appoggio perché questo progetto divenga realtà. Come vedi, idea accolta e promossa!

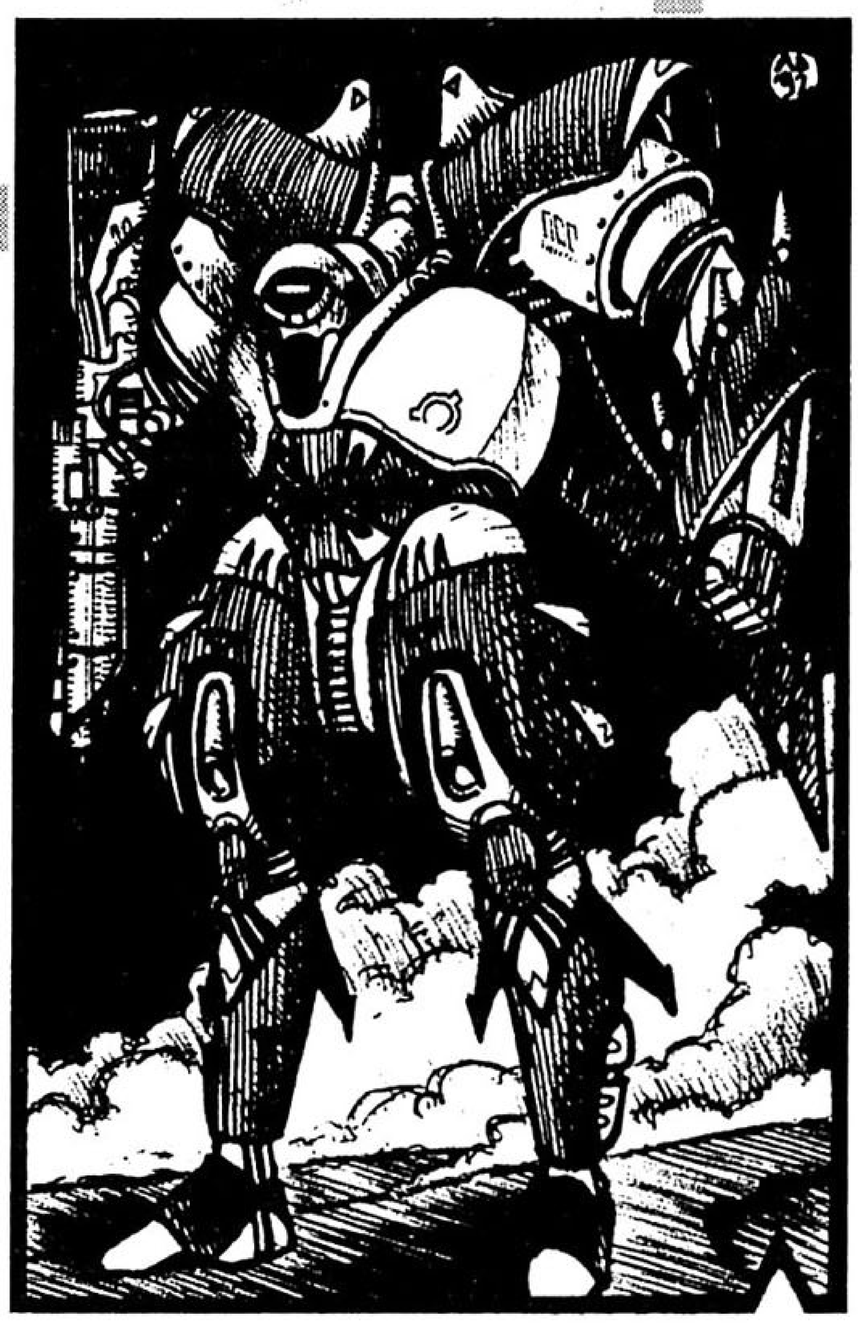
P.S.: totalmente d'accordo su Tetsuo.

Spett. redazione di **Mangazine** & c., vorrei gentilmente far notare quanto il fantastico mondo dei manga possa essere preso in considerazione più che adeguatamente, come nel vostro caso, oppure cadere in un baratro di indecenza, come nel caso di un certo "Japan Magazine", in cui l'unica cosa a salvarsi è la copertina. Il contenuto? Quattro indescrivibili adesivi omaggio del tipo 'baciami stupido' con immagini di *Robotech* (o cosa non si sa), quiz a premi con domande come «di che colore è il veicolo di Gorgo in *Starzinger*?», test deprimenti (chi veste più sexy tra Lamù, Sabrina e Jessica Rabbit?), immondo fumetto dei *Cavalieri dello Zodiaco* pieno di strafalcionerie, espressioni barbare («ora ti spiezzo il collo così ti sentirai meglio!») e istruzioni di montaggio delle armature d'oro. E per finire scarabocchi under 14 e classifica mostruosa in cui compare al primo posto *Papà Gambalunga* e dove titani come *Ken il guerriero* non si sa neanche chi siano. Che il Signore ci salvi, e se non lo fa Lui lo faccia Xenon.

Alessandro Fusco, Borgomanero (No)

Ci eravamo ripromessi di non ritornare più sull'argomento, ma come fare con la mole di lettere che ci giungono in redazione inveendo contro la rivista del gruppo Eden? Il risultato tanto non cambierà, loro continueranno a piratare immagini e fumetti mentre noi continueremo per la nostra strada 'onesta'. L'ultimo esempio della 'edenica' correttezza lo si trova nel numero 6, in cui fa sfoggio un episodio dello splendido Patlabor, *quando i diritti per la pubblicazione del manga sono stati acquistati da tempo dalla nostra casa editrice che si appresta a lanciare la serie sulle pagine di* **Zero**. *A voi le giuste constatazioni...*

E ora troviamo un po' di spazio per risposte veloci. ***Melissa Zanella*** *di*



mente pagandole.
Alessandro Carapelli, via Enrico Toti 11, 53100 Siena.

Cerco persone interessate alla grande serie televisiva di Masami Kurumada, Saint Seiya, *ma soprattutto che abbiano potuto registrarla in TV. Prego scrivermi al più presto possibile (pago bene).*
Giuseppe Cassaro via Riccione 3, 04024 Gaeta (Lt).

Desidero contattare presso Firenze ragazzi e ragazze che si sentono soli e che amano tanto, come me, i fumetti giapponesi, per costituire un piccolo Manga Fan Club per poterci riunire e divertirci insieme. Scrivetemi!
Sigfrido Ferniani, Piazza Gamucci 22, 50053 Empoli (Fi).

Manga vari (Urusei-yatsura, Maison Ikkoku, Orange Road, Dragonball *e molti altri), riviste ("Newtype", "Animage", ecc...), lucidi (con matite) originali di cartoon vari, libri illustrati (Mikimoto, Takada, eccetera), oggettistica varia, e altro; tutto materiale originale

giapponese. Si inviano liste prezzate. Indirizzate le vostre lettere a:
Fabrizio Giangualano, via Acqua Bullicante 121, 00177 Roma.

Scambio o vendo film d'animazione giapponese sia in lingua originale sia in italiano. Scrivete a:
Cristiano Centi, via Giordano Bruno 19, 00195 Roma.

Invito tutti i fan dei Cavalieri dello Zodiaco a scrivermi per scambiare disegni e idee.
Francesco Marcia, via Vittorio Alfieri 6, 57025 Piombino (Li).

Cerco disperatamente e a qualsiasi prezzo gli album di Mazinga Z e Grande Mazinga dell'editrice Edierre. Pago L. 10.000 cad. (e anche di più).
Rio Campanini, via Monte Cengio 5, 47100 Forlì.

Vendo materiale originale giapponese, vasto catalogo. Richiederlo a:
Gianluca Biscardi, via Calcinaia 63, 00139 Roma.

Santorso (Vi) ci chiede se e quando potrà vedere l'amato Appleseed. Sì, abbiamo veramente i diritti della serie di Masamune Shirow, e cogliamo il destro per annunciare (un po' meno telegraficamente che nell'editoriale del mese scorso) l'uscita di una nostra nuova testata a forte tasso nipponico: **Mekkano**, mensile devoto alla fantascienza tosta, che conterrà due punte estreme del manga come Appleseed, appunto, e Silent Möbius di Kia Asamiya.

Quando? A maggio. Restate sintonizzati!

Sempre a proposito di **Mekkano**, tranquillizziamo **Andrea Rotondi** di Canegrate (Mi), giustamente preoccupato dalla prospettiva che noi si possa pubblicare le opere di Kia Asamiya adottando la non eccellente versione americana a colori. Silent Möbius apparirà sulla nostra nascente testata di SF rigorosamente in bianco/nero, come pure avverrà per GUNHED (su questa seconda serie purtroppo non siamo ancora in grado di indicare modi e tempi della pubblicazione). Per quanto attiene al secondo quesito: caro Andrea, comprendiamo il tuo scetticismo su tanto dispiegamento di uscite, nell'operazione Saint Seya OAV; ma, ti possiamo assicurare, il plebiscito a favore di tutto ciò che riguarda i Cavalieri è una marea montante che ci sta ormai per travolgere.

Siamo poveri redattori, e non abbiamo la stazza fisica e la tempra morale per resistere all'insurrezione popolare che accompagnerebbe qualsiasi deflessione da parte nostra nel sostenere la politica 'Cavalieri forever'.

Saluti e grazie per i complimenti a **Laura Caserza** di Giovi (Ge), **Luca Martelli** di Genova, **Paola E. Balocco** di Alessio (Sv), **Marco Vassallo** di Roma, **Emanuele Colonnese** di Roma, **Gaia Bracco** di Milano, **Massimiliano Gaggero** di Roma, **Matteo Restelli** di Milano, **Maria Cristina Ciani** di Faenza (Ra), **Barbara Ligi** di Sansepolcro (Ar), **Vito di Domenico** di Margherita di Savoia (Fg) e **Maria Spinazzola** di Torino.

A presto.

Tutto il materiale recensito in questa rubrica è disponibile presso Studio 7 - Associazione culturale di amicizia italo-giapponese (vasto catalogo di videocassette, riviste, fumetti originali giapponesi) - via N. Bonnet 4, Milano, tel. 02-29002482, fax 02-6571022.

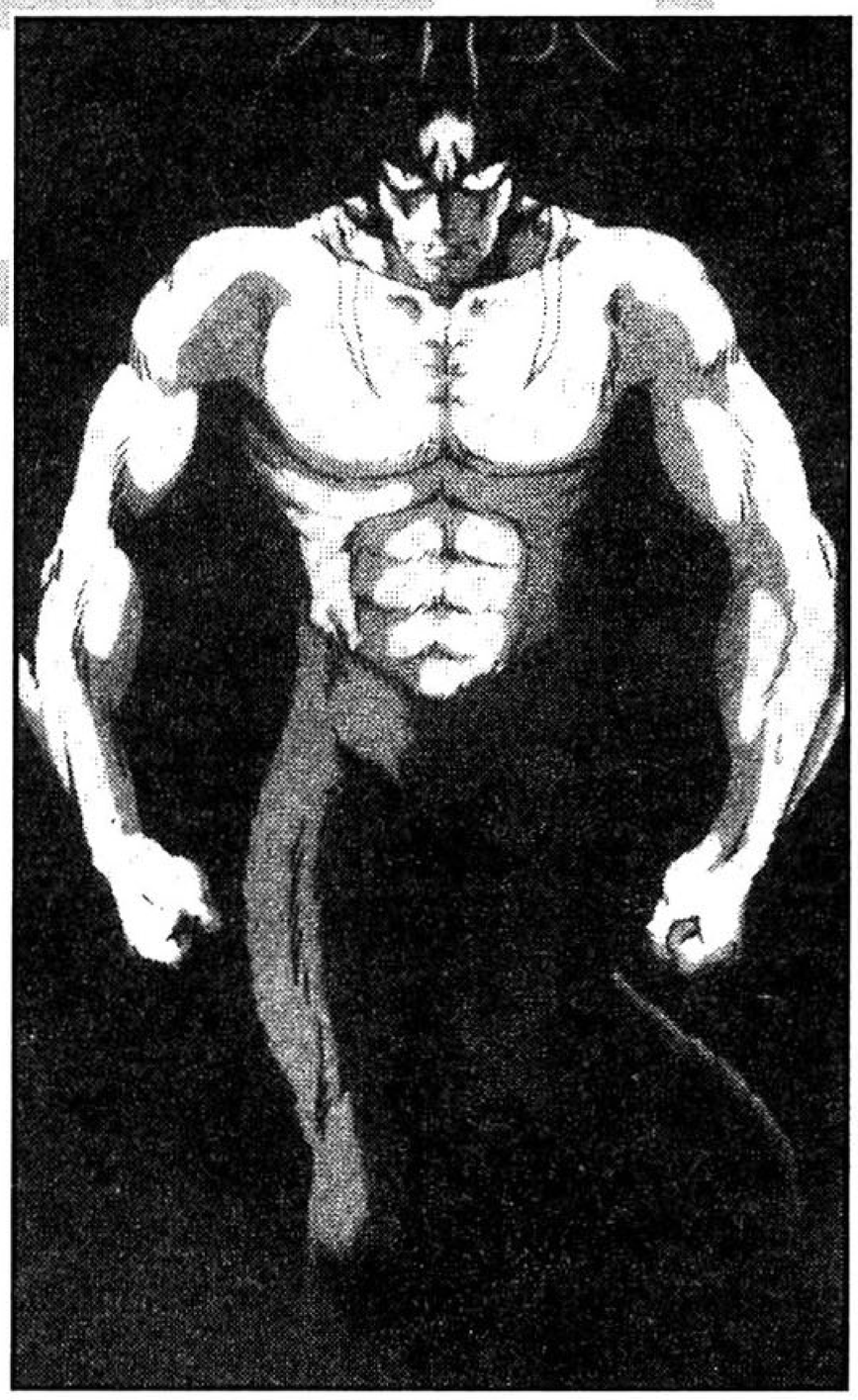
Devilman tanjo hen (Devilman: la genesi)
51', 1987, Kodansha King Record
Regia: Tsutomu Ida
Disegni: Go Nagai
Character design: Kazuo Komatsubara
Musica: Keiji Kawai

Dopo la serie televisiva di 39 episodi, edulcorata e poco fedele rispetto alla storia originale disegnata da Go Nagai, questo OAV in tre parti arriva a rendere giustizia e sicuramente non mancherà di soddisfare gli appassionati. Le prime scene si aprono sull'inferno: una campagna verdeggiante, un lago, graziosi e leggiadri esseri alati di sesso femminile che dal cielo calano tra uno sbrilluccicare di piccole lampade ma, improvvisamente, vengono attaccate da esseri mostruosi. Demoni-pianta forniti di tentacoli, ripugnanti figure costituite da pezzi di corpo assemblati a caso e fornite di doppia testa: una con il becco e un'altra dotata di lunghi canini fanno a brani le creature alate. Inesorabili chele ne straziano le carni, denti aguzzi le fanno a pezzi, tentacoli le smembrano fino a che, sparando globi di luce, la capa del gruppo rade completamente al suolo tutta la zona da cui era partito l'attacco e i suoi mostruosi abitanti.

Cambia la scena: tra i ghiacci una spedizione apre di nuovo la strada ai demoni rimasti ibernati per migliaia di anni.

Nuovo cambio con una suggestiva, lenta dissolvenza: dalla terra che sta diventando rossa, pronta a rivomitare i demoni, si passa alla truce visione del sangue che ricopre il corpicino di un coniglio. Nella gabbia è avvenuta una strage e solo un animale si è salvato; Akira guarda la scena attonito e prende l'unico, tremante sopravvissuto tra le braccia. In questo momento appaiono gli autori della strage: sono tre teppisti che prendono a calci Akira fino a che uno dei tre gli dà una catenata in faccia. Mentre Akira col viso pieno di sangue cade a terra arriva Miki. Al suo apparire i teppisti si dileguano. Dopo che Miki ha curato Akira, fa la sua comparsa Ryo che si comporta molto stranamente e arriva a minacciare Miki con un coltello. Dicendo che non sono cose per donne quelle di cui deve discutere con Akira, lo fa salire in macchina mentre Miki esterrefatta rimane a terra. Ryo inizia il suo racconto raccapricciante: il padre, mentre era posseduto dal demone, ha massacrato il cane di Ryo e una notte ha cercato persino di uccidere il figlio a coltellate. Riuscendo infine a vincere il demone che cerca di possederlo, si dà fuoco. Poi Ryo mostra al terrorizzato Akira la maschera dei demoni rinvenuta da suo padre e lo costringe a provarla: attraverso essa Akira vede il loro terribile mondo, un mondo i cui abitanti «non hanno né cuore né amore».

Be', il resto della trama, parallela alla traccia del manga, lo avete letto o lo potrete leggere sulle pagine di "Z Star". Dell'anime vogliamo solo anticiparvi la sequenza finale: l'immagine mostra un panorama di antiche rovine tra le quali appare il luccicore che nelle scene iniziali accompagnava le meravigliose creature alate. Benvenuti dunque nel mondo affascinante e inquieto di Devilman: un mondo che non si dimentica facilmente.



BAOH
60', 1991, Yamato.

Esce in videocassetta una delle storie più amate-odiate dai lettori di "Zero", l'unica che abbia tanti fan quanti detrattori. La qualità della storia è buona, e nell'anime, a differenza del fumetto, i disegni di questa produzione dello Studio Pierrot (character designer Michi Sanaba) sono moderni e curatissimi. Insomma, nel contesto, Baoh Raihosha *(Baoh, il visitatore) risulta un vero must per tutti gli appassionati di animazione giapponese, anche per coloro che non hanno per nulla apprezzato le storie di questo personaggio nella versione cartacea. Un occasione da non lasciarsi sfuggire.*

HONO NO TENKOSEI © Pony Canyon

NEWS

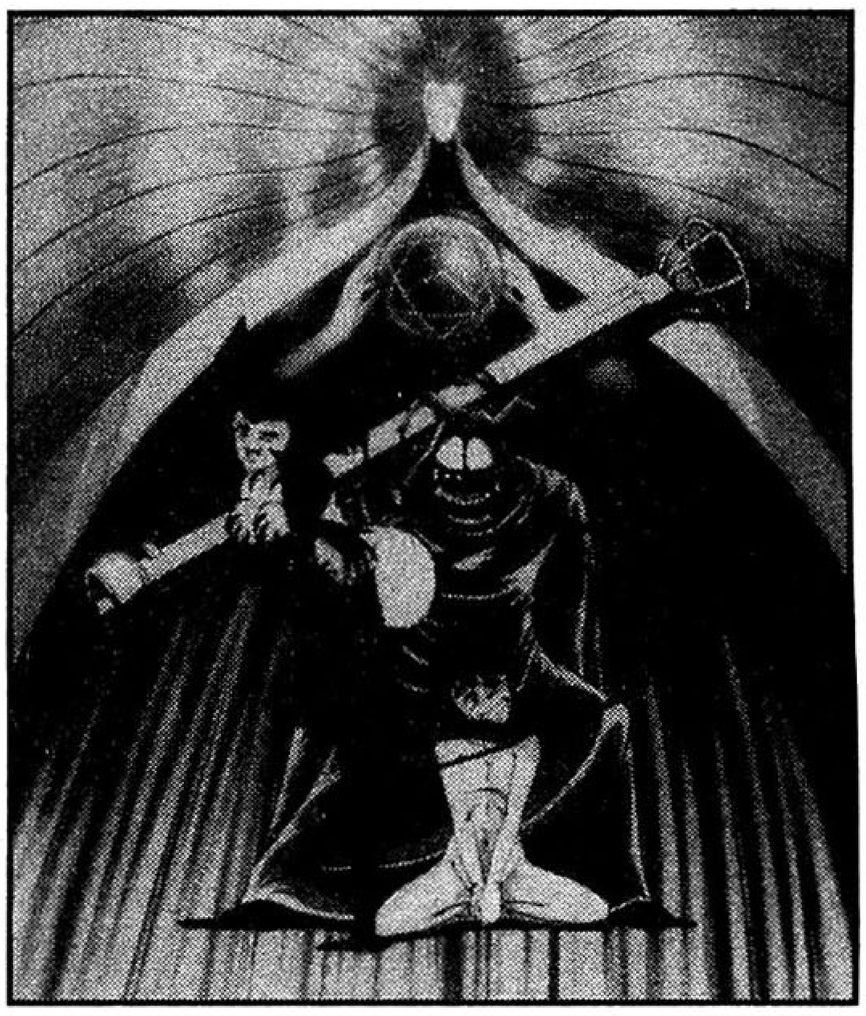
GUARDA UN PO'...

Come molti mangaka giapponesi (Go Nagai, Reiji Matsumoto, ecc...) anche la famosissima (e bravissima) Riyoko Ikeda si è creata un proprio universo di personaggi. La storia di Versailles no Bara, *che è sicuramente il suo capolavoro, non termina con il decimo volume della serie regolare e con le storie di* Versailles no Bara Gekisho, *ma continua in qualche modo sulle pagine di* Eroica, *l'ultimo suo capolavoro. Infatti qui ritroviamo come personaggi comprimari Rosalie e Bernard, che si erano uniti in matrimonio durante* Versailles no Bara; *ora sono i felici genitori (per quanto lo permettono i tempi!) di un bellissimo bambino. Inoltre i due sono rimasti legati da una saldissima amicizia con Alain, a sua volta amico intimo e compagno di battaglie di un grande condottiero che risponde al nome di Napoleone Bonaparte. Infine i riferimenti a Oscar, che rimane sempre viva nei ricordi di Alain, non mancano all'interno della storia.*

Questo 1992 sarà l'anno dei **laserdisc**: tutte le maggiori case editrici di videosoftware si sono difatti accordate tacitamente per celebrare il funerale delle videocassette, già in notevole crisi in Giappone. Tra le tattiche più utilizzate dai produttori v'è quella di mettere gli LD di molti anime in vendita a prezzi anche tre volte inferiori a quelli delle relative versioni in videocassetta. La Toei Video sta ristampando solo in LD tutti i suoi best-seller, compresa la serie cinematografica di *Saint Seiya*, a circa 37.000 lire l'uno. Infine, la trovata più recente è quella di portare in laser il concetto di OAV. Cominciano così ad apparire i primi OLA (Original Laser Animation - nella foto: *Hono no tenkosei*, tratto dal fumetto di Kazuhiko Shimamoto e prodotto dalla Gainax per la Pony Canyon). Così come i dischi in vinile sono scomparsi dal Giappone cinque anni fa, si calcola che anche le videocassette potrebbero diventare un ricordo già alla fine del 1993. Entro quel periodo dovrebbe esser pronta anche una versione più economica del Laser Disc Recorder che la Pioneer ha messo recentemente in vendita al prezzo di circa 42 milioni...

Omoide poroporo di Isao Takahata si è confermato in assoluto il film giapponese più visto del 1991. Complimenti ai produttori, Tokuma shoten e Toho, che con lungimiranza si sono arrischiati a finanziare quest'opera con ben 12 miliardi di lire: il ricavo è stato notevolmente superiore.

Nel maggio del 1979 la casa editrice Shueisha inaugurò "Young Jump", rivista a fumetti destinata a un pubblico leggermente più adulto di quello della fortunata "Shonen Jump". Da allora la piccola Shueisha è divenuta un gigante che vende quasi tanto quanto le due principali concorrenti (Shogakukan e Kodansha) messe assieme, e "Young Jump" si è trasformato in un periodico con 4 milioni di lettori alla settimana. A tenerlo a battesimo furono chiamati al tempo Kazuo Koike, da noi noto come sceneggiatore di *Crying Freeman* e *Mai*, e Go Nagai, che per tre anni dominarono la scena con ***Hanappe Bazooka***. Vi si narrava la storia di Hanappe Yamada, che richiama erroneamente nella nostra dimensione i due demoni Ofisto Bazooka e Mefisto Dance. Da quel giorno la vita sessuale sua e della sua famiglia cambia radicalmente, a causa dell'allupamento che i due esseri ispirano nella madre e nella sorella di Hanappe. Lo stesso 'sventurato' giovane si ritrova spesso e volentieri completamente nudo nelle grinfie della supersexy Mefisto Dance. Ora questa storia piccante e divertenfissima sta per diventare una serie di OAV sotto la direzione di Takamasa Ikegami, già regista di *Bari bari densetsu*. Il primo video, prodotto dalla stessa Dynamic Productions, sarà in vendita a maggio.



HANAPPE BAZOOKA © Koike-Nagai/Dynamic Kikaku

UNA COPRODUZIONE GRANATA PRESS-NED 50

MARZO
1992
L. 2.000

TONINELLI-SCALISI-BISI

DARK

FANTASMI
CASA DEL

Granata

UN MENSILE TUTTO ITALIANO!

ORA IN EDICOLA.

Granata

NED 50

Tu mi fai girar, tu mi fai girar, come fossi una bambola... Poi mi butti giù, poi mi butti giù, con un po' di voodoo... Non ti accorgi di strizzarmi, massacrarmi, spappolarmi, tu pensi solo per te. No, ***Lamù****, no-no: tu non mi lancerai giù da quel terrazzo col pupazzo fatto da te... Oh, no... Nooooo! CRASH! Ecco un tipico esempio di voodoo spaziale, molto in auge sul pianeta Uru, patria di Lamù: si fa un bel pupazzetto d'argilla con le sembianze di qualcuno di nostra conoscenza, poi ci si giocherella INNOCENTEMENTE con la telecinesi. Ma siccome la natura umana è corrotta, e il risentimento si tramuta spesso in brama di vendetta, il (buon?) Ataru decide di utilizzare questo sistema per... divertirsi. Un falso attacco epilettico, un ingrediente che manca, un'idea malvagia riflessa e un tricofurto sventato: qui lo nego e qui lo dico, è tutta colpa di Rumiko!*

PARTE 12
...COME FOSSI UNA BAMBOLA

AHH... GRAZIE DEL CIBO QUOTIDIA-NO...

LO ABBIAMO APPREZZA-TO,

MI AIUTE-RESTI A SPAREC-CHIARE ?

klak klak

ATARU, MI HAI SENTITO ?

NON E' SALUTARE FARE SFORZI DOPO AVER MAN-GIATO TANTO.

UN FIGLIO DEVE AIUTARE LA MA-DRE, OGNI TANTO.

grr grr

EH?

rm rm rm

klak klak klak

AAH!

joik krash krak

DIO MIO, CHE FIGLIO DEGENERE !

PERCHE' NON DISTRUGGI LA CASA GIA' CHE CI SEI ?!

NON L'HO FATTO DI PROPOSITO !

QUANDO MAI HAI AVUTO DEI PROPOSITI ?

klak klak

LE MIE GAMBE SI SONO MESSE A... **SALTARE** DA SOLE !

fshhhh

NON PERDERE TEMPO A CERCARE SCUSE ! PRENDI UNA SCOPA E SPAZZA !

E CHI SAREBBE TANTO IDIOTA DA TROVARE UNA SCUSA SIMILE ?

TI DICO CHE E' **VERO**! IL MIO CORPO SI E'...

MA NON PUOI SMETTERE DI FARE IL BUFFONE NEANCHE UN SECONDO ?

COS'E', STA DIVENTANDO UN GAMBERO ?

twik twik

AAAGH!

krash

boink

OHI OHI... MI FA MALE OGNI MUSCOLO DEL CORPO.

twik

shoop

COSA STAI FACENDO?

OH... MA NIENTE, TESORUCCIO!

swip

STAI NASCONDENDO QUALCOSA.

NASCONDERE QUALCOSA? IO?!?

SI', TU! E VOGLIO VE...

glom

NO, TESORUCCIO! NON FARLO!

OH!

Voop

Bop

tk tk

CHE COS' E'?

UH? MA E' SOLO UN PUPAZZET-TO

krik

KRIK!

AGH OH!

AHI AHI! IL... IL... IL... MIO COLLO!

DEVI TRATTARLO CON CURA, TESORUCCIO.

GUARDA, TI FACCIO VEDERE...

LO METTI COSÌ...

BE', E ALLORA...

ECCO QOA!

zk

UAAH!

ZOK!

ALE-HOP!

AAAGH!

SU! SU! SU!

GIU'! GIU'! GIU'!

ZK

BOP

È LA MIA BAMBOLINA PSICOCINETICA! SUL MIO PIANETA E' UN GIOCO COMUNISSIMO!

PUOI FARLA A IMMAGINE DI CHI TI PARE E PIACE!

MA BENE! MAGNIFICO! GRANDIOSO! E TU L'HAI FATTA SIMILE A ME!

PENSI CHE SIA DIVERTENTE, VERO? VERO?

BE', ADESSO TI FACCIO DIVERTIRE IO !

whip

FERMO!

UOOOH!

BAM

bim

SE FAI MALE ALLA BAMBOLINA, FAI MALE A TE STESSO, STUPIDINO !

PERCHE' DEVI TENERE UNA STUPIDATA DEL GENERE ?

EHI !

snap

FANNE FARE UNA, ANCHE A ME !

COME ?

A CHI VUOI FARLA SIMILE ?

EH EH EH EH !

gn gn

tik tik tik tik

AH AH AH! FATTO!

È PROPRIO LUI! AH AH!

UN CAPO-LAVORO!

MA È SAKU-RAM-BO!

PERFET-TO, NON TROVI?

EH EH EH! ORA POSSO RIPAGARLO DI TUTTO! È PER SEMPRE!

COSA POSSO FARGLI? STRAP-PARGLI LA TESTA?

NON SERVI-REBBE A MOLTO. È SOLO UN PU-PAZZO.

MA COME?!

NON FUN-ZIONA, A MENO CHE TU NON GLI ATTACCHI ALMENO UN VERO CAPELLO DELLA PER-SONA A CUI SOMIGLIA!

E SAKURAM-BO NON HA NEANCHE UN CAPEL-LO!

slap

COME MI SAREI DIVERTI-TO A TORTU-RARLO!

TESORUCCIO, MA QUESTA E' UN' IDEA GRANDIOSA!

gn gn

NON AVREI MAI PENSATO DI USARE QUESTI PUPAZZETTI PER VENDETTA!

ERA PROPRIO ORA CHE FACESSI QUALCOSA DI INTELLIGENTE.

bang bang

E SE APPLICASSIMO IL BUON VECCHIO VOODOO, EH?

DI' UN PO', DI CHI TI VORRESTI VENDICARE?

SHINOBU?!

ORA, DEVO RECUPERARE UN BEL RICCIOLETTO DI CAPELLI.

ZOOP

NO! ASPETTA!

A CACCIA!

fip

UNNNGH!

DOVE CREDI DI ANDARTENE A QUEST' ORA ?

E' UN' EMERGENZA !

E' UN DEMONIO! UN DEMONIO ! E' CAPACE DI QUALSIASI COSA ! QUALCOSA DI TERRIBILE ! QUALCOSA ...

FAI JOGGING A QUEST' ORA ?

VEDO LA SFORTUNA IN QUELLA DIREZIONE.

I TUOI LINEAMENTI SONO PEGGIO DEL SOLITO, QUESTA SERA.

UMMH ...

shf shf

È TUTTA COLPA TUA !

SEI **TU** CHE MI HAI FATTO DESIDERARE DI STRAPPARTI LA TESTA !

MAH, QUESTI GIOVANI D'OGGI...

Vbomm

SHINOBU? NON DOVEVI FARTI IL BAGNO?

SI', MAMMA!

AH-UUHN!

BOOP

...

ZIP

?

CHE STRANO. MI E' SEMBRATO CHE CI FOSSE QUALCUNO...

NO... MA FIGURATI...

splish

SARÀ LA MIA IMMAGI-NAZIONE... CREDO.

NON RIESCO A TOGLIERMI DI DOSSO L' IMPRESSIONE CHE MI STIANO SPIANDO.

BRUTTA SMORFIOSA! TIENE I CAPELLI COPERTI!

FORSE DOVREI BUSSARE ALLA FINESTRA ...

... E DIRE "SHINOBU...

"FAMMI ENTRARE CHE CI SI DIVERTE UN PO'."

MACCHE', FIGURARSI SE MI LASCIA ENTRARE, QUELLA PICCOLA STREGA MISCREDENTE!

MMM...

LA MU'!

TESORUCCIO, CHE CI FAI QUI?

TI RIPORTO A CASA!

E' LA COSA PIU' IGNOBILE CHE ABBIA MAI SENTITO... TORTURARE QUALCUNO PER MEZZO DI UN PUPAZZO!

GUARDA CHE E' STATA UN'IDEA TUA!

MA STAVO SCHERZANDO!

CARO, E' NECESSARIO CHE TU PARLI CON QUEL RAGAZZO, QUANDO TORNA A CASA!

SE NON CI IMPUNTIAMO QUESTA VOLTA, NON LA FARA' **MAI** FINITA!

HA UNA VITA TROPPO COMODA.

WUMP

OH, CARO...

OH, DIO...

FORSE ATARU E' TORNATO... E... E...

E' TROPPO PRESTO! E' UN LADRO!

kreek

SHOOP!

HA!!

YOW RRR!

UN GATTO!

boing

NON AVEVA QUALCOSA, IN BOCCA?

AHIO!

LAMU'! VIENI
:AHI: GIU'!
:AHI:

AH, TI PREOCCUPI PER SHINOBU A TAL PUNTO ?

NON POSSO PERMETTERTI DI...

AHIO!

MA BENE! ALLORA **LEI** E' PIU' IMPORTANTE DI **ME**!?!

CHE CONFUSIONE...

MA CHE SUCCEDE ?

POVERO MICETTO RANDAGIO.

TI PIACE IL CALDUCCIO DEL FUOCO, VERO ?

DI' UN PO', CHE COS' HAI IN BOCCA ?

COSA... ?

È SOLO UN PUPAZ-ZETTO.

VIP

VOOP!

YYYAAGH!

SPLAT

AAAAH!!

BLOOSH

... ATARU... ?

squik

OOH... UUH...

COS'E' SUCCES-SO ?

shoop

FUMP

OOOHO HO HOOO! MAM-MAHAHAA !

HO VISTO TUTTO ...

QUI, MICIO! VALLO A PRENDE-RE!

mrow

COOSA?! UN GUAR-DONE?!

AA!H

tump tump

ZOOM

TESO-RUCCIO, DOVE SCAPPI ?

STA' ATTENTO, CARO!

DOV'E' ANDATO, QUEL-LO? HA PRESO IL VOLO?

SHINOBU, SEI RIUSCITA A VEDERE LA FACCIA DI **QUEL PORCO** ?!

10...
10...
10...

UAA AAAH!

HOOSH

TESORUC-CIO...PER-CHE' SEI COSI' TRISTE?

PERCHE' HO UN **BRUT-TISSIMO**... PRESENTI-MENTO...

C'E' QUAL-COSA DI MALE-FICO IN QUE-STA BAMBOLA. DICI CHE FAREI MEGLIO A GET-TARLA NEL FUO-CO, MICIO?

purr

FINE DELL' EPISODIO.

MEGAZONE UNDERGROUND

di Alessandro Gomarasca e Luca Valtorta

Pochi mesi dopo il profilo dedicatole sul secondo numero di "Mangazine", torniamo a parlare di questa saga fondamentale per analizzare in profondità anche gli ultimi due episodi, appena sfiorati nell'articolo precedente, e soprattutto per mettere in evidenza alcuni aspetti di Megazone *che sono fortemente debitori alla cultura giovanile occidentale contemporanea.*

L'immaginario e l'estetica punk hanno lasciato un segno profondo in molti aspetti della cultura contemporanea attraversando trasversalmente modelli di società assai diversi tra loro: dall'Europa all'America, all'Asia.

Un segno importante di come non solo la 'cultura' ufficiale viaggi attraverso i media ma anche i prodotti delle cosiddette 'controculture'. Che poi l'immagine dei punk sia stata usata molto spesso dai media per demonizzarli, arrivando a utilizzarla per caratterizzare molti cattivissimi del cinema degli anni Ottanta, è solamente dovuto alle necessità che ha il Videodrome di imporre implacabilmente la propria visione tesa a distinguere senza tanti problemi i buoni e i cattivi e finendo per identificare in quanto tali tutti coloro che vivono in maniera 'diversa'.

Accade però a volte che le cose si capovolgano e che perfino dal rigoroso Giappone vengano fuori prodotti controversi e un po' strani, che vedono confluire in essi suggestioni e situazioni molto diverse tra loro.

© VICTOR-ARTMIC-A.I.C.

Megazone 23 è uno di questi prodotti, in cui si mescolano in maniera assolutamente schizofrenica elementi tra i più disparati: gli alieni innanzitutto, tentacolari e massacratori senza che ne venga spiegato in alcun modo il motivo; i prodotti di una sorprendente tecnologia quali le moto trasformabili

Le realtà virtuali

William Gibson, Rudy Rucker, Bruce Sterling sono i nomi fino a poco tempo fa sconosciuti e ora sempre più noti di alcuni tra gli scrittori cyberpunk a cui va il merito di avere contribuito a far conoscere quell'insieme di nuove tecnologie che va sotto il nome di 'realtà virtuale'. Ovviamente esiste una grande distanza fra gli scenari descritti da questi autori e le possibilità reali offerte attualmente da questa tecnologia. L'esperienza del ciberspazio (o cyberspace) descritta da Gibson prevede una sorta di trasfigurazione totale dei corpi e della mente, che si trovano a vivere un'esperienza così viva dell'universo simulato da essere praticamente indistinguibile dalla 'realtà reale'. Al di là della fiction, il tipo di esperienza che si può fare oggi, peraltro quasi analoga a quella che Eiji Takanaka effettua nel terzo episodio di Megazone 23 *al cyberbar Hard On Cybergame, non può ancora prescindere dall'utilizzo di strumenti quali un casco fornito di due lenti binoculari connesse a*

PROFILI

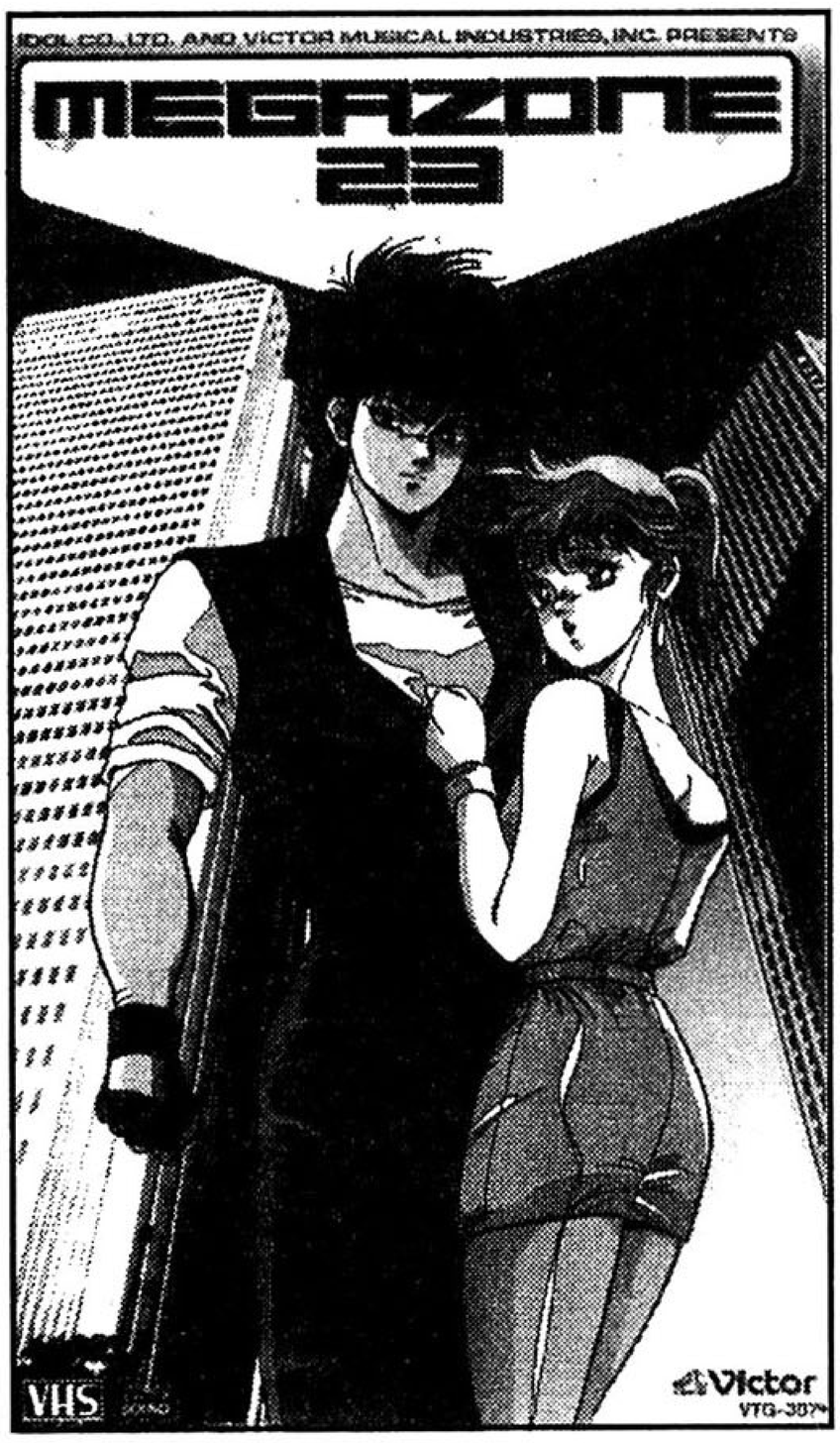
due piccoli schermi a cristalli liquidi e un guanto fornito di sensori a fibra ottica lungo le dita e intorno al palmo così da comunicare continuamente al computer la collocazione costantemente variabile della mano.
Tramite questi strumenti e con un opportuno software di programmazione è possibile entrare in un ambiente virtuale e interagire con esso. Gli scenari già da ora disponibili in alcune tra le migliori sale giochi e discoteche (in Italia due di questi sistemi sono stati venduti da una ditta inglese, la W Industries, all'Astra Games di Milano e al Photon di Lissone) prevedono battaglie aeree e alcune simulazioni di volo. La VPL ha anche brevettato un sistema chiamato 'Reality Built for Two', che simula l'incontro di due o più persone nello stesso spazio virtuale; in esso i soggetti possono anche interagire tra loro, per esempio stringendosi la mano o giocando a tirarsi l'un l'altro un oggetto virtuale come una palla. Nelle applicazioni specialistiche quali il campo medico o quello dell'architettura ma so-

in robot e il personaggio di Eve, null'altro se non una proiezione olografica (ma più vera del vero). Poi c'è la caratterizzazione dei personaggi che in alcuni momenti risulta essere estremamente realistica (vedi la scena dell'attacco alieno o dei combattimenti in generale), in altri invece assai più stereotipata (molti dei primi piani soprattutto); e infine ci sono qua e là tra una strage e l'altra momenti particolarmente felici della narrazione che mostrano le modalità di vita dei giovani ribelli: i momenti dell'amicizia, dell'amore, di complicità sotto l'apparente durezza (soprattutto tra le ragazze).

Tutto ciò ha come colonna sonora una intelaiatura di musiche che stentiamo a non definire delirante: ridicole canzoncine sottolineano momenti crudissimi di battaglia e pezzi del peggior romanticume zuccheroso sottolineano scene d'amore abbastanza esplicite. Eppure in Giappone non mancano band che si esprimono a livelli altissimi, anche se in Occidente e in particolar modo in Italia sono quasi del tutto ignorate: provate a sentire per esempio (se riuscite a trovarli) Zenigeva o i Boredoms il cui cantante, Yamatsuka Eye, è l'urlatore nel disco di John Zorn *Torture Garden*. Non ci sarebbe affatto dispiaciuto un pezzo come *Slam King* dei citati Zenigeva a far da atmosfera ai panorami di distruzione che appaiono, lunghi e maestosi, nel finale. Ma anche così in realtà non è male, proprio per l'effetto straniante che deriva dal patchwork di elementi che secondo il gusto occidentale non paiono amalgamarsi e che quindi assumono un fascino decisamente particolare (quelli che hanno visto *Twin Peaks* possono forse farsi un'idea...).

Chi ha letto *Neuromante* invece ed è rimasto affascinato dalle 'pantere moderne' («... Lupus Yonderboy sorrise. I suoi capelli erano rosa. Una foresta di microsoft che produceva l'effetto di un arcobaleno sporgeva irta da dietro il suo orecchio sinistro...»), probabilmente apprezzerà particolarmente questi OAV e non riuscirà a non emozionarsi a partire dalle prime scene di ***Megazone 23 Parte II*** che vedono un epico inseguimento con tanto di lotta finale tra i ribelli dalle creste multicolori e una polizia ben attrezzata ma, a ragione, un po' timorosa, e alle tante sequenze, soprattutto nelle parti *III, Atto 1°* e *III, Atto 2°*, di hackeraggi e innesti metallici nella carne.

Un altro fattore d'interesse è inoltre costituito dal fatto che i personaggi femminili hanno una loro dimensione e caratterizzazione, non sono semplicemente accessori all'eroe di turno come spesso accade in Occidente (benché ultimamente, a partire da film come *Thelma & Louise* o *Terminator II*, ci siano segni di qualche inversione di tendenza).



© VICTOR-ARTMIC-A.I.C.

© VICTOR-ARTMIC-A.I.C.

Gli elementi che costituiscono la trama di questi OAV, come potete vedere, sono dunque molteplici, per cui ecco in breve un riassunto degli elementi essenziali della vicenda: alcuni giovani, a partire dal furto di un prototipo di moto che si rivelerà poi essere una super-armatura, vengono a scoprire la verità sulla loro condizione (quella che sembra la Terra è in verità una gigantesca astronave comandata da un computer di nome Bahamod). Iniziano così una lotta contro il potere centrale amministrato da Bahamod, che nel contempo è il coordinatore della guerra contro quegli stessi alieni che furono i responsabili della distruzione della Terra e della conseguente fuga dei suoi abitanti sulla gigantesca navicella spaziale Megazone 23.

Dopo innumerevoli scontri sempre più cruenti tra punk motorizzati e polizia, che vedono carneficine da entrambe le parti, i ribelli riescono a vincere la battaglia finale. Decretando la propria fine il computer autodistrugge la nave spaziale facendo in modo di annientare insieme a sé anche gli alieni (uno scenario apocalittico di gran classe che vede un'animazione molto particolare soprattutto per la resa dei particolari metallici) mentre i superstiti che riescono a sfuggire all'olocausto trovano a loro disposizione un mondo nuovo (la stessa Terra, ormai tornata alla vita). Shogo, il giovane protagonista, decide di rimanere nel nuovo paradiso che offre rigogliose e verdeggianti radure, alberi da frutta a volontà e il quieto mormorio di pescosi corsi d'acqua.

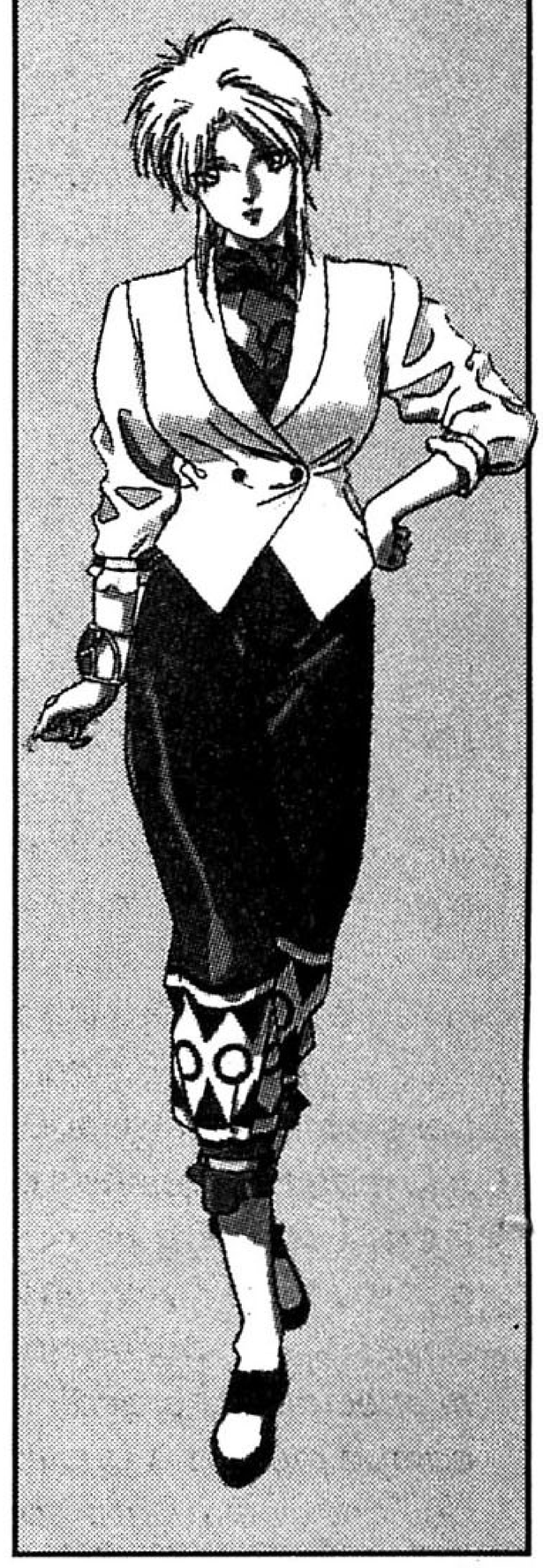
David Lynch non ha dunque inventato nulla: l'iperrealsurrealtà l'avevano già scoperta i giapponesi!!!

Parte III, Atto 1°
Eve no Mezame (Il risveglio di Eve)

Con la terza parte si entra nel ciberspazio. Che cos'è? Si rende sempre più essenziale ai lettori dei manga la conoscenza del mondo dei computer e soprattutto delle ultime tecnologie all'opera. Il ciberspazio o *cyberspace* o spazio virtuale è un luogo non reale ma simulato dal computer a cui si può accedere con le attuali tecnologie, usando un casco provvisto di monitor (*eyephone*) e altoparlanti, collegato a un computer. Per manipolare all'interno di questo mondo si usa un guanto chiamato *dataglove* e per avere una percezione dell'intero corpo viene utilizzato un *datasuit* o 'esoscheletro'. Le applicazioni di queste nuove tecnologie sono moltissime e già esistono videogiochi in cui sono simulate battaglie aeree come quelle che potete vedere in questo *Risveglio di Eve*.

La trama: Eiji Takanaka si sveglia alla voce dello speaker di Eden Network. Il nuovo mondo con cui avevamo visto chiudersi *Parte II* è già divenuto ipertecnologico: Eiji si stacca gli elettrodi che inviano al computer tutti i dati sullo stato fisiologico durante il sonno (un apparecchietto alla portata di tutti che però può dare qualche problema di mal di testa se c'è un black-out... come potrete vedere). Da un cassetto estrae un 'lunch box' e lo ficca a scaldare in un modello evoluto di microonde. Nel frattempo si fa la doccia e si veste utilizzando un pratico armadio a braccio idraulico senza perdere d'occhio il megaschermo televisivo ultrapiatto che decora una parete. Una volta pronto inserisce un dischetto nella moto e va in un bar-cyberdrome: l'Hard On Cybergame, dove incontra gli amici. Eiji tira fuori un dischetto che contiene il suo nuovo

prattutto nel settore aerospaziale (con finalità purtroppo anche legate all'industria bellica come la recente guerra del Golfo ha dimostrato), la tecnologia delle simulazioni virtuali ha raggiunto livelli di sofisticazione molto più elevati... ma non dimentichiamo l'uso alternativo che ne fanno Eiji Takanaka e i suoi amici hackers in Megazone 23.



© VICTOR-ARTMIC-A.I.C.

PROFILI

Megazone 23
Parte I
Casa produttrice: Artland/Artmic. Disegni: Toshihiro Hirano, Haruhiko Mikimoto, Yasuomi Umetsu (parte 2). Mecha design: Hideki Kakinuma, Shinji Aramaki, Takeshi Miyao. Musiche: Shiro Sagisu. Regia: Noboru Ishiguro

Megazone 23
Parte II
Casa produttrice: Aic/Artland/Artmic. Disegni: Yasuomi Umetsu. Mecha design: Shinji Aramaki. Musiche: Yasunori Honda. Regia: Ichiro Itano

Megazone 23
Parte III
Atto 1°
Eve no Mezame
Casa produttrice: Victor/Artmic/A.I.C. Disegni: Hiroyuki Kitazume, Haruhiko Miki-

programma e ne mostra l'efficacia stabilendo un nuovo record combattendo contro astronavi virtuali.

Il simulacro di Eve, la figura olografica di una bellissima cantante presente in maniera quasi ossessionante nei megaschermi in stile *Blade Runner* che ornano la città e (come si ricorderà chi ha seguito le prime due parti) che aiutò Shogo nella fondazione di New Eden, stimola la curiosità di Eiji che per saperne di più tenta di infiltrarsi nella banca dati di Psycho Land; ma i sistemi di difesa del computer reagiscono ed Eiji fa appena in tempo a disconnettersi prima che gli venga fritto il cervello. Dopodiché è convocato all'Eden Network dove fa la conoscenza di Jacob (inquietante capo del sistema di difesa del network, fornito di due porte seriali sul collo che gli facilitano la connessioni alle protesi elettroniche).

Quando torna al cyberbar, dopo una gara a chi riesce a bere di più che lo fa stramazzare al suolo, Eiji ubriaco si accorge che sui tabelloni dei giochi nel cyberspace il suo nome non è più il primo: al suo posto c'è quello di Sion.

Eiji cerca di ristabilire il suo primato ma non resta ucciso solo grazie all'intervento a distanza di Eve che, a un punto dalla morte, riesce a disconnetterlo. Eiji decide di fare un secondo tentativo di hackeraggio, questa volta da un punto esterno invece che da casa sua, ma ancora una volta è individuato insieme al suo amico e inseguito dalla polizia, che non riesce però a catturarli.

Ryo, l'amichetta di Eiji, si sta tranquillamente facendo una doccia. Interrotta da una telefonata, la ragazza si precipita da Eiji ma, appena è entrata nello stabile dove si trova l'amico, Sion mette fuori uso i computer che controllano i sofisticati sistemi di cui è dotata la casa. I due, rimasti intrappolati, si buttano dalla finestra con la supermoto e in mezzo ai cespugli trovano finalmente un istante di intimità.

Nel frattempo Sion sabota il computer centrale che sta per entrare nella fase operativa di un non meglio precisato 'Progetto Heaven'. Chiamato dall'inquietante Jacob, Eiji all'interno del suo esoscheletro-robot si trova a faccia a faccia con il robot di Sion; quando sembra avere la peggio interviene Jacob che prende il controllo dell'armatura di Eiji e ferisce Sion.

Una volta liberato il campo Eiji arriva nel centro computerizzato di Eden dove scopre una Eve in carne e ossa che dorme protetta da una struttura di plexiglass. Eiji le si avvicina e a questo punto la ragazza si sveglia, mostrandosi a lui completamente nuda. Ed è sulla scena del risveglio di Eve, inaspettata epifania di quella che fin dall'inizio della vicenda era stata la donna-simulacro, la protagonista 'iperreale' dei sogni e degli schermi, che si chiude l'*Atto 1°*.

Parte III, Atto 2°
Kaihoo no Hi (Il giorno della liberazione)

La vera protagonista dell'ultima parte di *Megazone 23* è Eden City, il sofisticato scenario tecno-urbano a cui ci aveva già introdotto *Eve no Mizame*. Videofoni, schermi giganti, appartamenti computerizzati, protesi ipertecnologiche, cascate di neon, autostrade sopraelevate controllate dalle onnipresenti pattuglie motociclistiche e aeromobili della polizia. Una Torre Centrale, cervello politico e informatico della città, da cui si dipartono, a raggiera, le ramificazioni neurocibernetiche della distesa urbana. Ma, al di fuori delle imponenti mura d'acciaio, il tetro scenario alla *Blade Runner si* interrompe di colpo lasciando spazio alla natura ancora vergine e incontaminata del pianeta, la Nuova Terra su cui, come si è visto, si erano stabiliti i fondatori di Eden City.

I personaggi principali restano quelli del primo atto: Eiji (che ha rimpiazzato Shogo come protagonista maschile), Ryo, Jacob, Sion, e naturalmente Eve (unico personaggio a comparire in tutti gli episodi della saga). Ma rispetto all'episodio precedente avvengono dei mutamenti di fronte: il nemico da battere è Jacob, ed Eiji si trova ora alleato a Sion nel tentativo di contrastare i disegni impazziti del capo della difesa del Sistema. *Il giorno della liberazione* si apre con una panoramica notturna sulle luci di Eden City: in una stanza della Torre Centrale Jacob è a colloquio con una figura spettrale, un vecchio dai lunghi capelli bianchi, vero cervello del 'Progetto Heaven'. Collabora al progetto l'Orange Network, una potente organizzazione che detiene il monopolio tecnologico della città. L'orga-

nizzazione si muove nel campo delle sperimentazioni *cyber* e sta sottoponendo Bud, un amico di Eiji, a test devastanti sulle simulazioni virtuali.

Eiji, venuto finalmente a contatto con Eve 'risvegliata', fugge con lei dal centro di controllo. Viene però intercettato dalle pattuglie di polizia che lo inseguono fino alle mura della città. Qui Eve trova il modo di aprire una delle porte che immettono sul mondo esterno. Dopo aver attraversato un panorama desolato di residui metallici, resti arrugginiti di un passato lontano, innanzi ai due giovani si apre una distesa di luce e di verde: lo spazio vergine della Nuova Terra.

Eve guida Eiji attraverso i boschi e lo conduce nei pressi di un enorme dolmen cibernetico, un'antica capsula affossata nel terreno. Siamo di fronte a una vecchia conoscenza: Bahamod, il gigantesco computer che in *Parte II* aveva portato a compimento il 'Programma Adam' per la ripopolazione del pianeta. Eve riesce a riattivare il computer, che fa importanti rivelazioni. Li avverte che la città è in pericolo e consegna a Eiji un floppy disk in cui è conservato tutto ciò che resta di Shogo, il mitico fondatore di New Eden.

Nel frattempo, a Eden City, Ryo si imbatte in un gruppo di ribelli, capeggiati da Sion, che la accolgono nel loro covo: un camper computerizzato. Sion sta cercando di penetrare nella banca dati dell'Orange Network per sabotare il 'Progetto Heaven'. Dopo ripetuti hackeraggi i ribelli scoprono che il progetto consiste in una sorta di autodistruzione collettiva voluta dallo stesso cervello cibernetico del Sistema: grazie a enormi propulsori antigravità Eden City decollerà verso gli spazi siderali. Decisi a bloccare il progetto, i ribelli irrompono nel centro operativo di Orange Network, ma 'Heaven' è ormai sfuggito di mano anche ai responsabili della rete: chi regge le redini del gioco è in realtà Jacob.

Tornati in città, Eve ed Eiji si mettono in contatto con i ribelli: sotto la guida di Eve e grazie ai suoi codici di accesso la banda dei terroristi penetra nei sotterranei cibernetici della Torre Centrale e vi piazza un ordigno esplosivo, la cui spettacolare deflagrazione riesce a bloccare, in extremis, l'attuazione del 'Progetto Heaven'. Nel frattempo, in superficie, ha luogo la battaglia finale fra Eiji e Jacob racchiusi nelle rispettive armature robotiche. Mentre le fondamenta della città scricchiolano per l'entrata in funzione, subito abortita, dei propulsori antigravità e per le esplosioni sotterranee, ciò che resta della Torre Centrale si trasforma in un'enorme astronave e si solleva dal suolo. Al suo interno c'è Eve, presto raggiunta da Eiji, che si trova dinnanzi la figura spettrale dai lunghi capelli bianchi - una contaminazione vivente di organico e inorganico - che avevamo visto all'inizio. L'inquietante personaggio cerca di immobilizzare Eiji ma quest'ultimo, grazie all'energia fornita dal floppy disk 'Shogo', si libera dalla presa elettromagnetica del vecchio e ne provoca la morte.

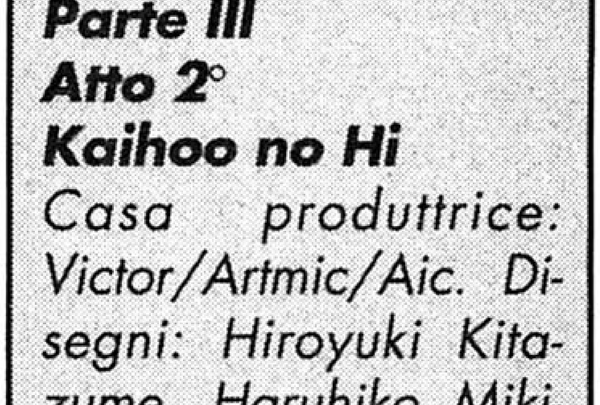
Ma a questo punto avviene un fatto inaspettato: Eve si allontana da Eiji ed è nuovamente avvolta da una capsula di plexiglass impenetrabile. La ragazza dei misteri porge un ultimo bacio d'addio a Eiji. Il suo posto non è fra gli umani: la sua persona - olografica e reale - non le è mai appartenuta: ha sempre fatto parte di un Disegno mitologico (o di un Programma informatico?) a lei e a tutti superiore.

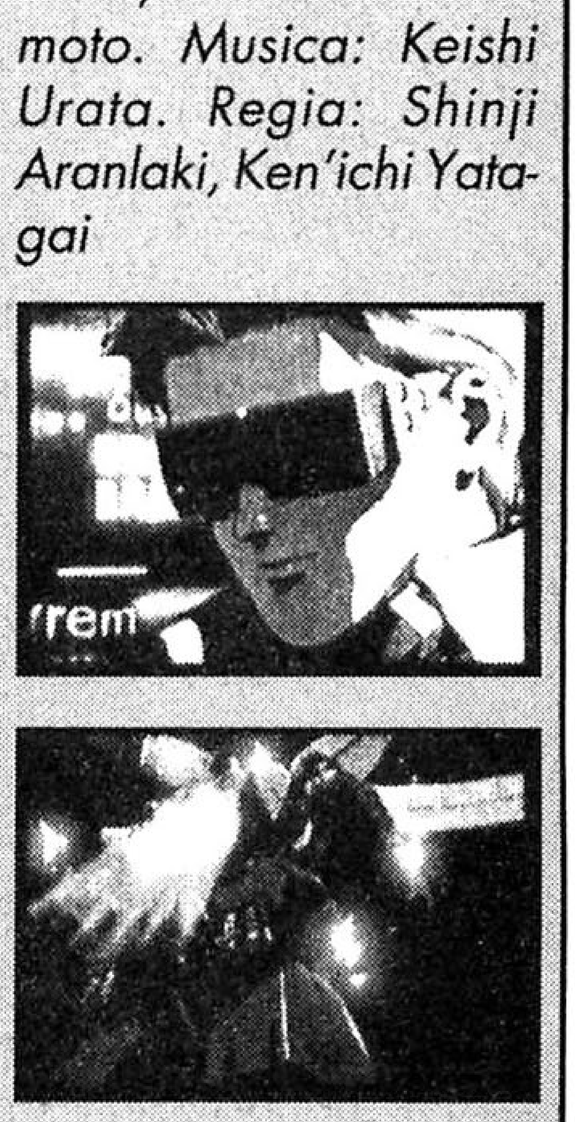
Eiji viene espulso dall'astronave e insieme agli altri terrestri guarda dal basso il lento allontanarsi della navicella negli spazi cosmici. Mentre la donna dei video-sogni sta scomparendo nel cielo, Eiji e Ryo finalmente si ritrovano: sullo sfondo della distesa tecno-urbana i due giovani si abbracciano.

moto. Musica: Keishi Urata. Regia: Shinji Aramaki, Ken'ichi Yatagai

Megazone 23
Parte III
Atto 2°
Kaihoo no Hi

Casa produttrice: Victor/Artmic/Aic. Disegni: Hiroyuki Kitazume, Haruhiko Mikimoto. Musica: Keishi Urata. Regia: Shinji Aranlaki, Ken'ichi Yatagai





© VICTOR-ARTMIC-A.I.C.

KAMUI

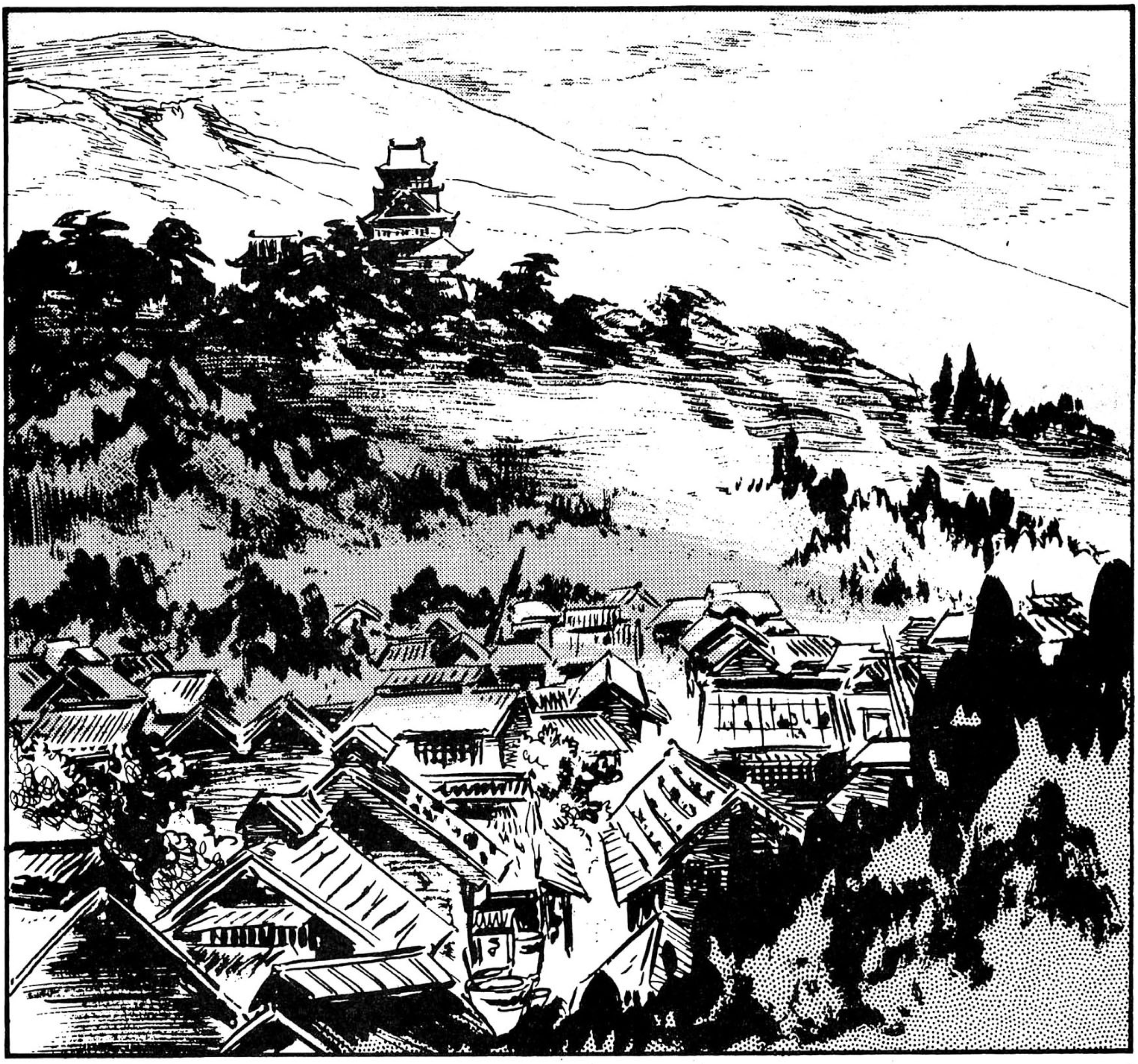
*La lotta tra ninja prosegue. Sayaka assiste, non vista, alla scena e interrompe il combattimento tra **Kamui** e Sugaru, intossicandoli di polvere di medusa rossa. Sugaru, convinta che Kamui sia stato mandato per ucciderla, vuole eliminarlo a tutti i costi, così Kamui per il bene di tutti decide di andarsene. Sayaka tenta di fermarlo senza successo. Mentre Kamui sta lasciando l'isola è attaccato di nuovo da Sugaru, decisa a ucciderlo nonostante i pacifici intenti del ninja. Pur di ridarle la serenità, Kamui è disposto a morire. E un'altra volta i due sono interrotti da Sayaka che annuncia l'arresto del padre. Dimenticati i rancori, Sugaru e Kamui corrono a liberare Hanbei, accusato della morte di Ichijiro.*

Capitolo 4 - DUE NINJA - Seconda Parte

CONSEGNATECI SUBITO IL DENARO E VIVRETE...

AVANTI!

38



IL CORTEO DI UN'ESECUZIONE...
È LUI!

E' QUELLO CHE HA UCCISO ICHIJIRO... IL CAVALLO PREFERITO DEL SIGNORE.

DICONO CHE HA MOZZATO UN ANTERIORE DI ICHIJIRO E L' HA RUBATO...

CHE STRANO... PERCHE' L'AVRA' FATTO?

HO SENTITO DIRE CHE HA RICAVATO UN' ESCA DALLO ZOCCOLO...

AH...

NON MI MERAVIGLIA CHE IL SIGNORE SIA FURIBONDO.

COMUNQUE, FA UN CERTO EFFETTO...

IL VENTO SOFFIA NELLA GIUSTA DIREZIONE...

E QUELLA CATAPECCHIA DOVREBBE ANDARE BENE...

È ABBANDONATA, MA HO DATO LO STESSO DEI SOLDI AL PROPRIETARIO.

SONO NEL RECINTO COME AVETE CHIESTO !

PRENDI... E' IL RESTO DI QUANTO TI DEVO!

THUK

MOHHH

BAWH

MMOH

SKRA!!

SH-

MOH

VIA!
VIA!

KRAK
SNAP

R

MRB

BMR

" E QUINDI, PER I SUOI CRIMINI E PER ORDINE DEL NOSTRO SIGNORE, COSTUI SARA' CROCIFISSO."

CHING

HACHOO

KOFF KOFF

MA CHE STATE COMBINANDO ?

PIANTATELA! PROSEGUITE!

AHUK

GHUK

RMBRMBRM
RMBRMB
CO...HUGH... COS'E`... ?
KOFF
KOFF
VIENE VERSO DI NOI !
SKRASH
MOHHHH
BAWHHH

E'UNA MANDRIA IN FUGA!
AAAAH!
GHAAAAH!
AAAGH!
RMB
RMB
RMBRMB
OSHIKA!
HANBEI!

HANBEI !

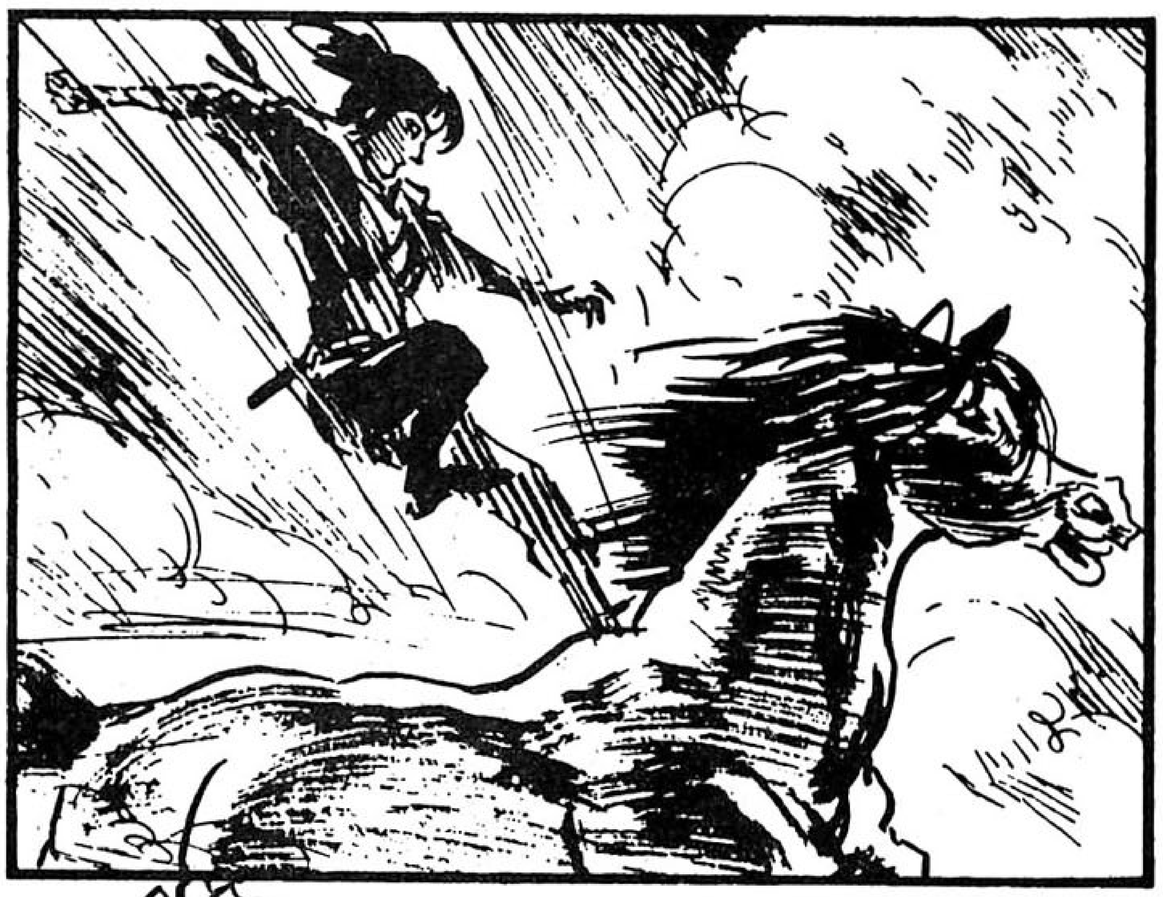
KAMUI !

FERMATE-LI !

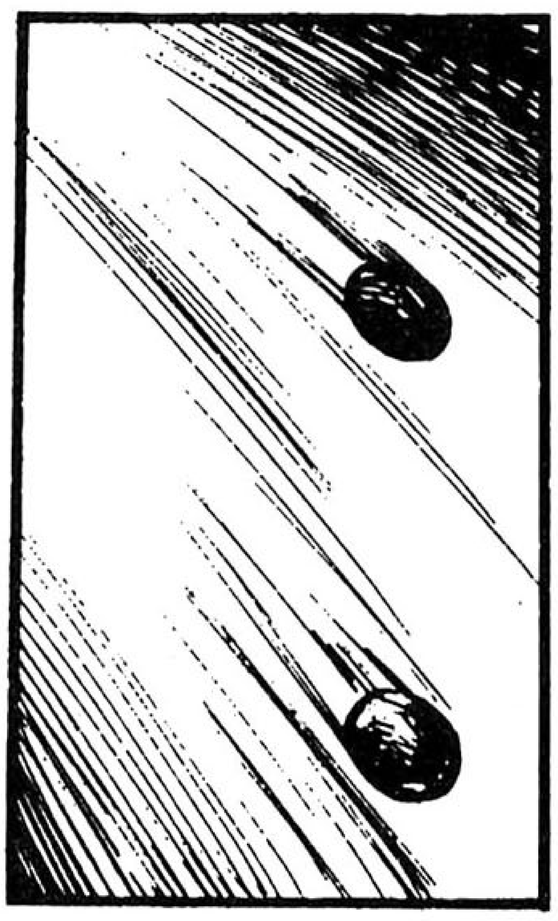
KOFF KOFF

NON DEVONO FUGGIRE !

HCHOO



AAAH! NON CI VEDO PIU'!
DANNAZIONE!
BOOM
BOOM



E' STATO LIBERATO!
...INCREDIBILE !

MA CHE ASPETTATE, IDIOTI ?! USATE I FUCILI !

AVANTI COI TIRATORI !

GHUK GHUK

AAHIAA ! MA CHE DIAVOLO ?!

AHI ! AHI !

AAAH !

AAAH!

ARGENTO!

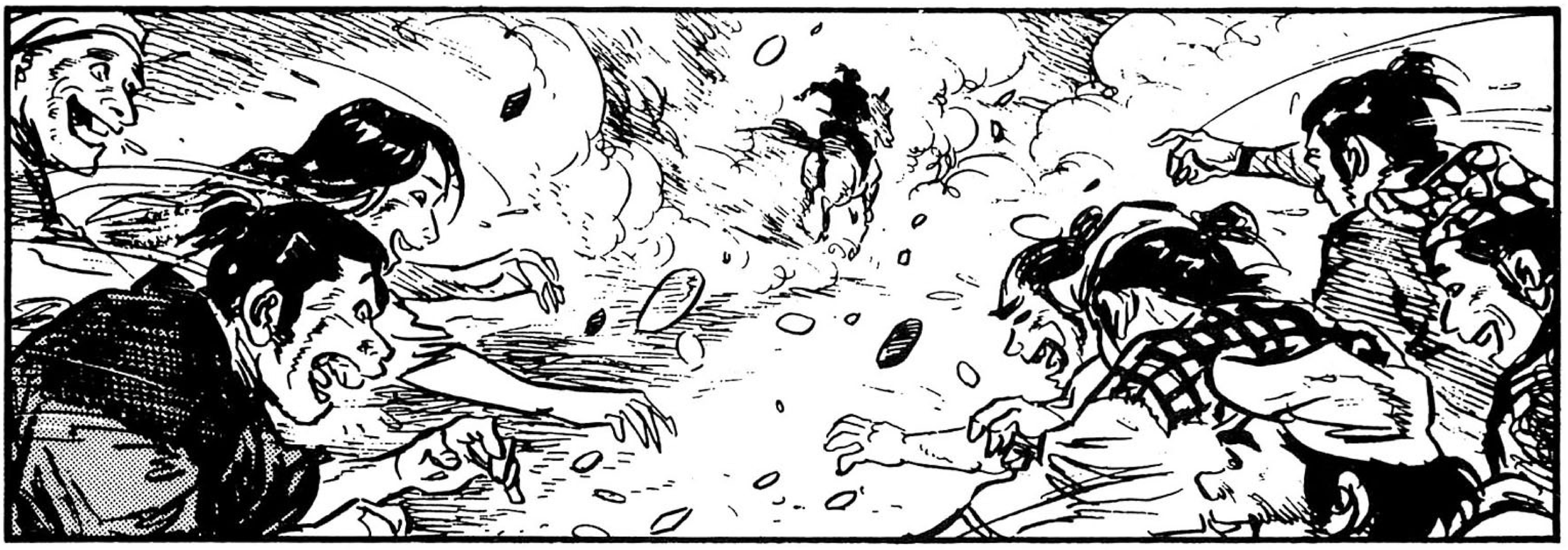
E ANCHE ORO!

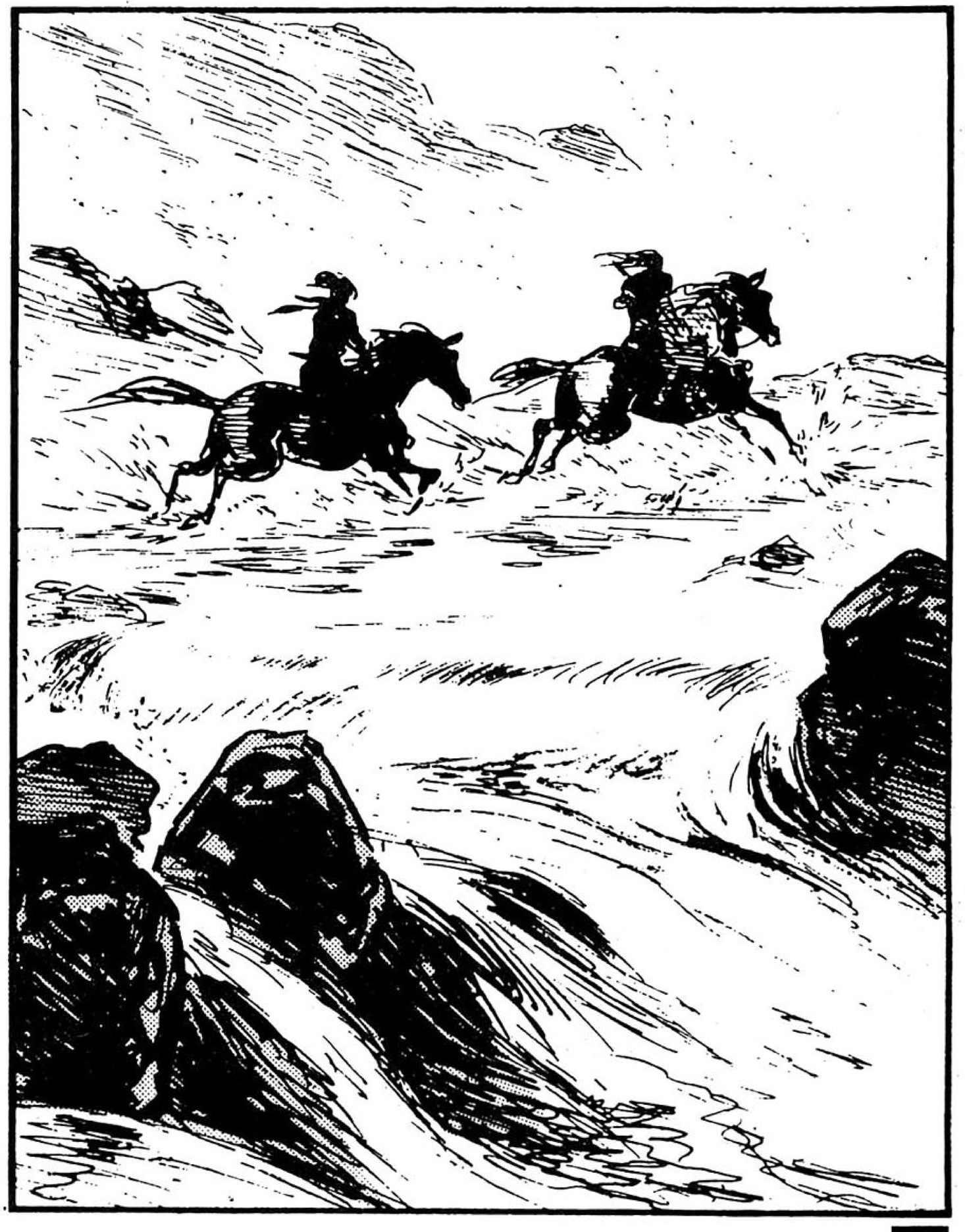
È MIO!

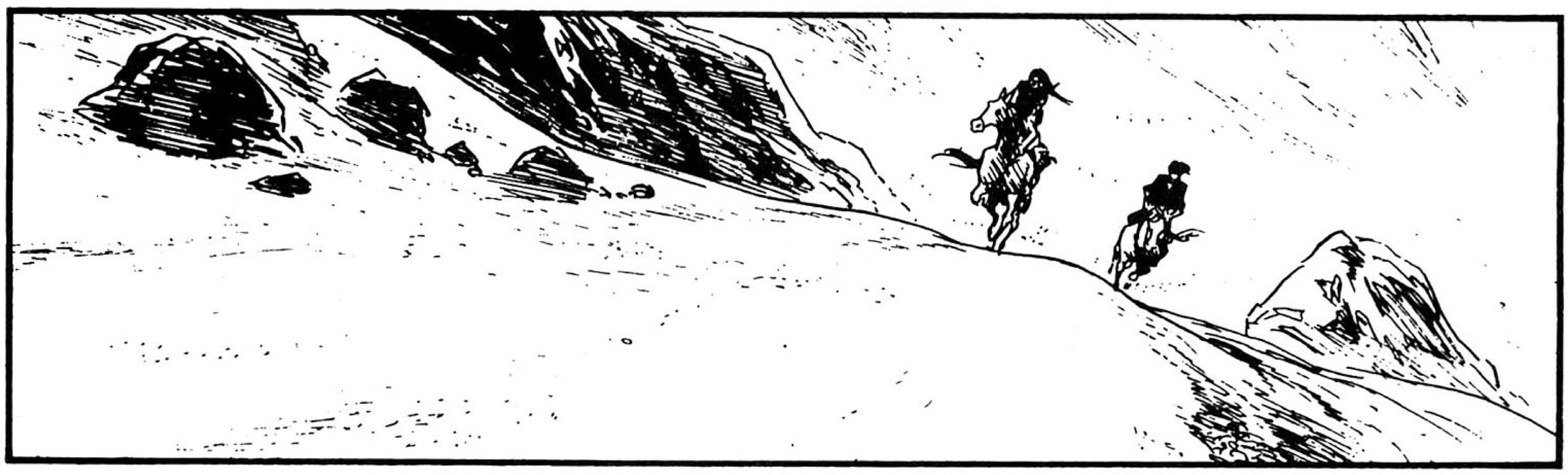
FERMI! SMETTETELA!

FATE PASSARE! FATE PASSARE!

ORO! ORO VERO!







PADRE!

KAMUI!

STANNO ARRIVANDO... NON PERDERE TEMPO!

SAYAKA... PRENDITI CURA DI PAPA', DI GENTA E TSUGOMI...

NON PREOCCUPARTI, MAMMA.

SVELTA!

VI RAGGIUNGERO' PIU' TARDI...!

SUGARU! COSA HAI INTENZIONE DI FARE?

VAI CON SAYAKA! LI TRATTENGO IO!

TI RINGRAZIO, KAMUI, MA...

PRIMA SOSPETTAVO DI TE, MA ORA COMPRENDO CHE SONO IO AD ATTIRARMI I PERICOLI ...

SUGARU ...

E' PALESE CHE FINCHE' RIMANGO CON LA MIA FAMIGLIA, PRIMA O POI QUALCHE ASSASSINO NINJA RIUSCIRA' A RINTRACCIARMI...

LORO SONO INNOCENTI... NON VOGLIO CHE SOFFRANO PER COLPA MIA...

ADESSO BASTA! NON E' IL MOMENTO DI PERDERE LA TESTA!

VAI, ORA!

MA...?!

NON PREOCCUPARTI... CI PENSO IO AL SIGNOROTTO E AI NINJA CHE TI STANNO ALLE COSTOLE.

MA... KAMUI...

NO! PUOI RAGGIUNGERE SAYAKA SE PARTI SUBITO. VAI!

KABOOM

ASSASSINI NINJA...

CI HANNO RINTRACCIATO UN' ALTRA VOLTA...

LO SAPEVO CHE SAREBBE ARRIVATO QUESTO GIORNO... LI AMMAZZERO' TUTTI...

IO MI PRENDO I TRE DALLA MIA PARTE... TU OCCUPATI DI QUEI DUE.

KAMUI... DA QUANTO TEMPO, EH? CHE GRADITA SORPRESA RITROVARTI QUI...

UN BELLO SPETTACOLO, AL VILLAGGIO! E GRAZIE A ESSO ABBIAMO FATTO UN' OTTIMA SCOPERTA!

NON SOLO TU, MA ANCHE UNA KUNOICHI * DISERTRICE... CHE ABBONDANZA...

FERMA LI'!

SE CI SPOSTIAMO VERSO IL LARGO, POSSIAMO SFUGGIRE ALLE FRECCE...

ASPETTA... MI PUZZA DI TRAPPOLA...

GUARDA, KAMUI!

K

FOOM

* DONNA NINJA

* "DRAGO", UNA SORTA DI RUDIMENTALE BOMBA A MANO

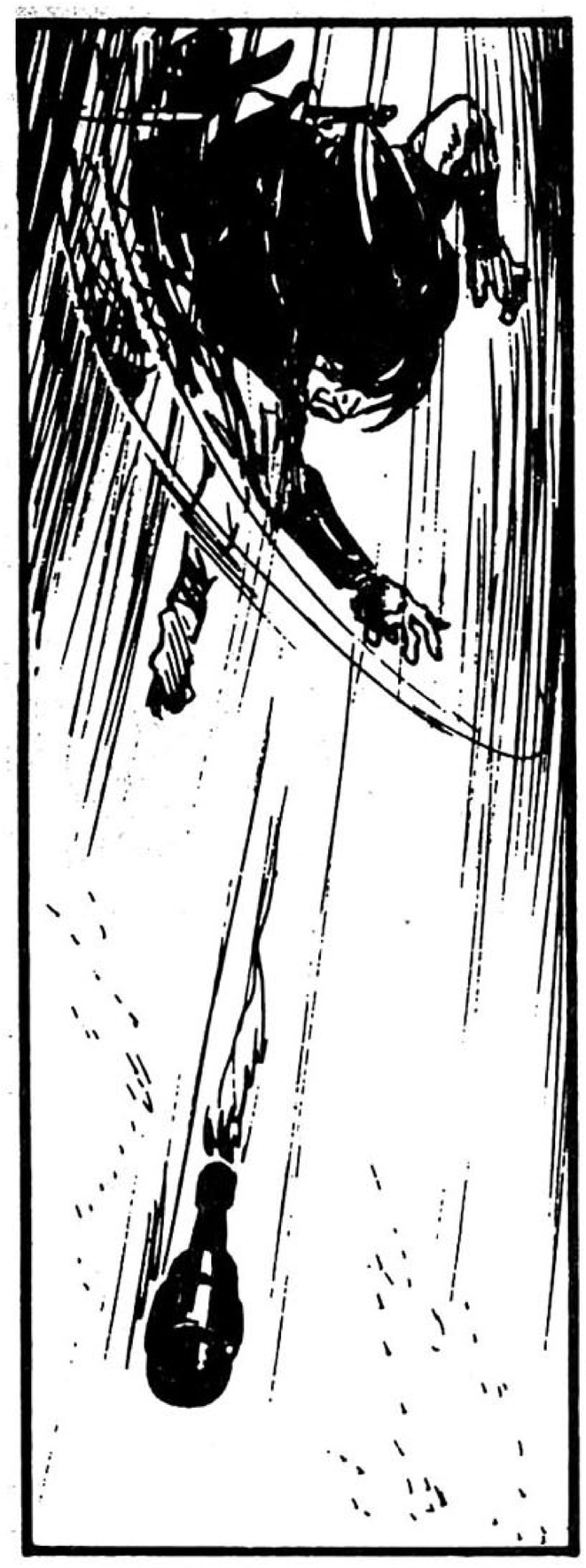
YAAAS!
AAAA!
GAAAK!

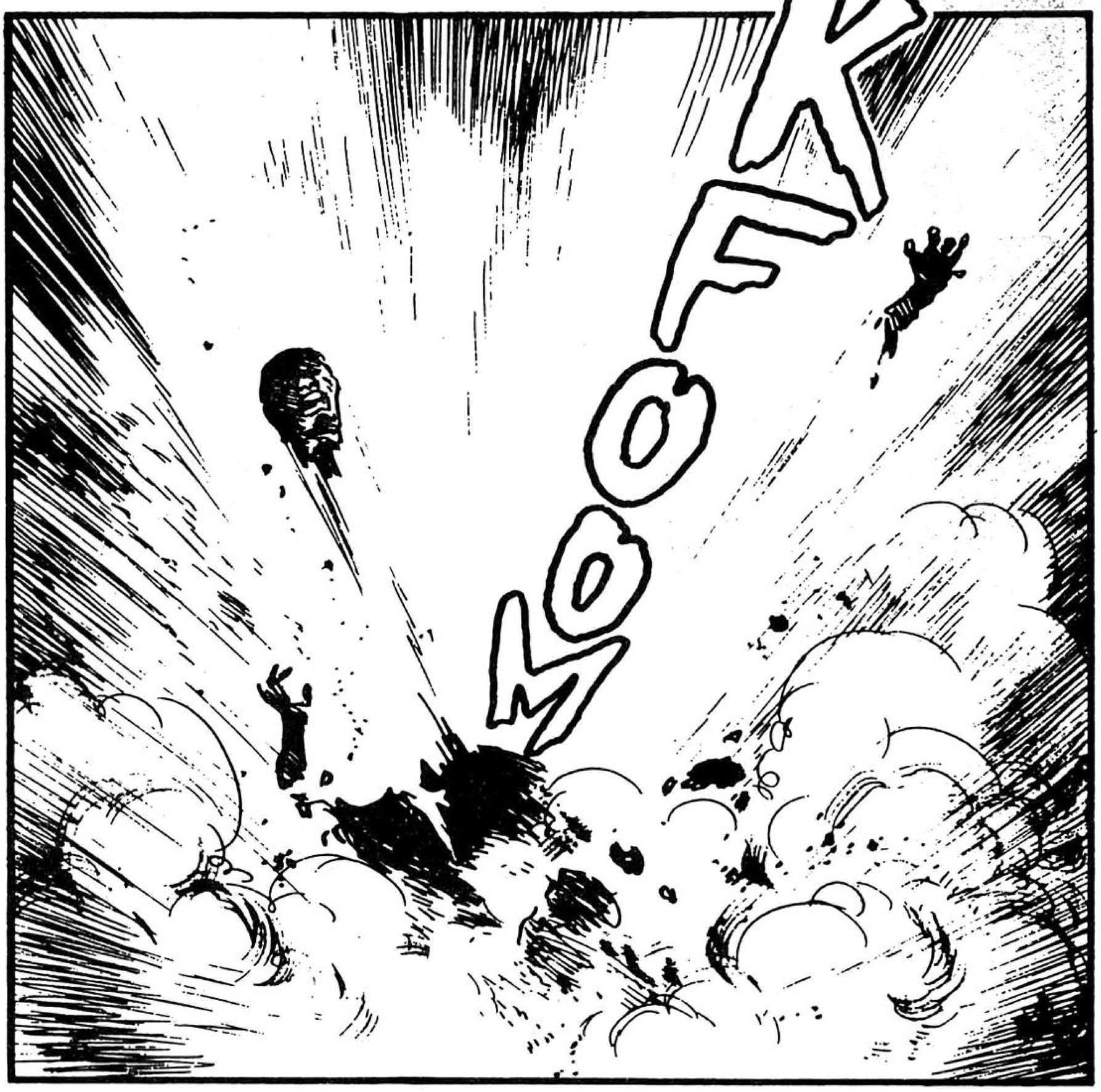
GYAAAH
AGHK
RRK

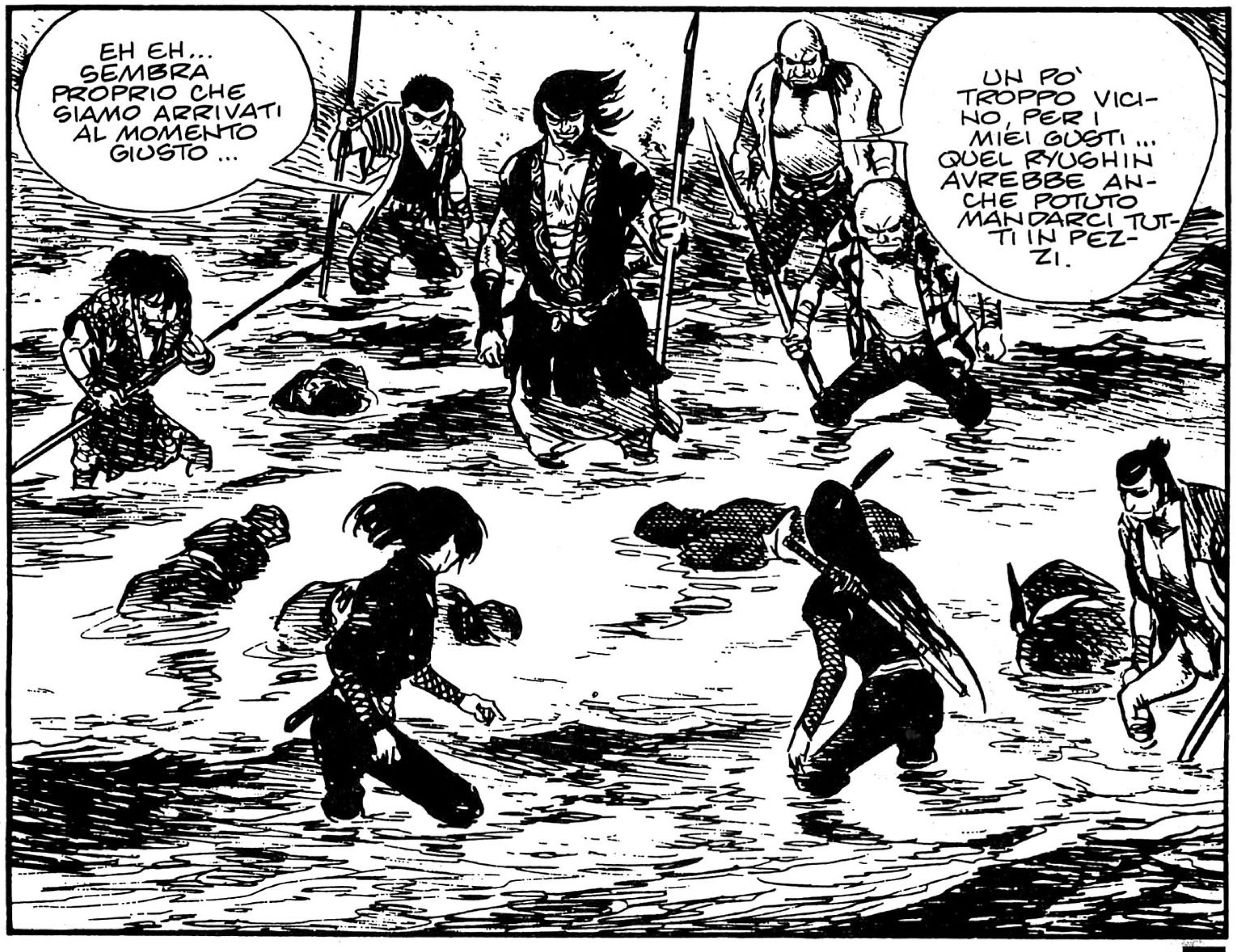
SKRAK
SKRAK
SKRAK

AAAAH!

CREPA-
TE!




KOF
KO


EH EH... SEMBRA PROPRIO CHE SIAMO ARRIVATI AL MOMENTO GIUSTO ...
UN PO' TROPPO VICINO, PER I MIEI GUSTI ... QUEL RYUSHIN AVREBBE ANCHE POTUTO MANDARCI TUTTI IN PEZZI.

CHI SIETE?

AH AH AH! NON SIATE SOSPETTOSI ...

SIAMO STATI MANDATI A RECUPERARVI.

PWEET!

ACCERTATEVI DI AVERLI RACCOLTI TUTTI ...

BENE... SIAMO AB-BASTANZA AL LARGO.
BLOOOSH
SURUNCH

SQUALI!

EH EH... E SONO ANCHE UN BEL PO', A QUANTO SEMBRA...

DICCI CHI SEI, ORA!

MOLTO BENE...

SONO STATO MANDATO DA HANBEI...

GLI DOVEVO UN FAVORE... QUINDI ORA SIAMO PARI.

IL VENTO E' CAMBIA-TO... ..

ISSATE LE VELE!

VENTO IN POPPA!

CHE HANBEI ABBIA SEMPRE SAPUTO COS' ERO ?

PROBABILE...

QUESTI UOMINI... TI SORPRENDONO SEMPRE...

FINE DELL' EPISODIO.

DOSSIER

VENUS WARS

DI CHRISTIAN SCALAS

THE VENUS WARS IL FILM

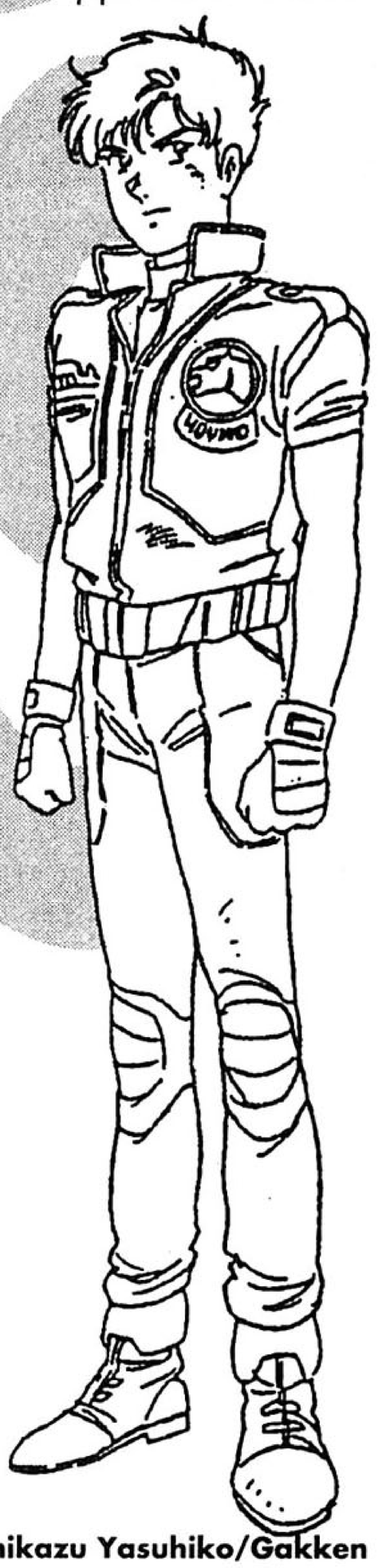
Ken Seno divenne così Hiroki Seno, motorbiker *numero 07 della famosissima squadra dei Killer Kommandos, sempre capitanati da Miranda Cocker, irascibile come non mai, e sarebbe stato amato ancora una volta da Margot 'Maggie' Nakamoto, che diviene ora anche manager della squadra. Ritroviamo anche il tenente Kurtz, divenuto Jeffrey Carts; anche se il suo incontro con Hiro/Ken viene rivisto in chiave più drammatica, rimane lui il capo dell'Hound Battalion. L'anime introduce anche altre figure di contorno, pur se, come è tradizione di Yas, le figure marginali hanno lo stesso spessore dei protagonisti; tra le più famose citiamo: Rob, che compare anche nel manga e che qui fa da assistente a Gary, meccanico dei Killer e proprietario di uno sfasciacarrozze nella capitale, lo City. E infine, last but not least, il cattivo (che sembra il fratello giovane di Char): Donner, comandante del battaglione Octopus che guida l'attacco alla città. Ma il personaggio di maggior*

Yoshikazu Yasuiko nasce nell'isola di Hokkaido il 9 dicembre del 1947. Il suo primo grande maestro è stato il mai troppo rimpianto Osamu Tezuka. Character designer di una delle saghe di SF più avvincenti che mai siano apparse sugli schermi, parliamo ovviamente di *Kido Senshi Gundam*, Yas è l'ispiratore grafico di almeno una generazione di creatori di personaggi. Ma la sua opera non si è fermata a *Gundam*, come potrete presto leggere nel dossier a lui dedicato e di futura pubblicazione, ma comprende una miriade di altre creazioni, e in particolare ***Venus Wars***, una delle meglio riuscite. In occasione della prossima pubblicazione in Italia del celebre manga, uscito per la prima volta in Giappone nel 1987 sulle pagine di "Comic Nora" con il titolo di *The Venus Battle Chronicles*, abbiamo pensato di dedicare a *Venus Wars* un dossier tutto per lui.

© Yoshikazu Yasuhiko/Gakken

THE VENUS BATTLE CHRONICLES

Venere è nuovamente abitabile! La più importante scoperta nella storia della colonizzazione spaziale scuote la comunità scientifica come un'esplosione. E' l'anno 2003. L'evento, veriticatosi a causa della collisione del pianeta con un gigantesco asteroide denominato Apollon, completamente formato di ghiaccio, è oggetto di studi per otto lunghissimi anni, al termine dei quali viene confermata la presenza sul pianeta di una notevole quantità d'acqua, caratteristica fondamentale per la presenza e la sopravvivenza della specie umana. La gara alla colonizzazione del pianeta è aperta, e ben presto due fazioni/nazioni contrapposte si insediano sulla sua superficie assumendo i nomi di Aphrodia e Ishtar. Le due fazioni intrattengono relazioni diplomatiche abbastanza tese, e ben presto per una questione di confini giungono alla lotta armata che, iniziata come una semplice scaramuccia, sfocia in un conflitto armato di grandi proporzioni. La schiacciante superiorità militare di Ishtar, ben rappresentata dalle sue forze di élite, tutte dotate degli Octopus, giganteschi carri da battaglia super corazzati, convince ben presto la TSF (Terra Space Force) che urge spedire su Venere dei consiglieri militari che diano una mano alla nazione di Aphrodia, che minaccia con la sua caduta di compromettere seriamente i delicati equilibri politici dell'intero sistema solare; e soprattutto c'è il serio pericolo che le continue esplosioni causate dalla guerra alterino il delicato equilibrio che si è venuto a creare dopo la caduta dell'asteroide, rendendo Venere un'altra volta un pianeta sterile. A questo scopo la TSF invia sul luogo un ispettore, il colonnello Urabe, accompagnato dal tenente Helen MacLuth, con lo scopo di adottare qualunque misura possa far volgere le sorti dello scontro in favore di Aphrodia. La giovane ufficiale, che non era mai stata sul pianeta, rimane affascinata davanti ai suoi aspetti più insoliti, tra cui spicca lo sport nazionale: il Battlebike, uno sport molto simile a quello del celebre film *Rollerball*, con James Caan, con la differenza che il Battlebike utilizza delle avveniristiche monoruote. Come in tutti i giochi esiste un campione, qualcuno che, con una tecnica sofisticata e una rabbiosa ferocia, riesce sempre a sopravvivere, qualcuno che la folla possa osannare e sperare sempre di poter eguagliare senza mai riuscirci. Il personaggio in questione si chiama Ken Seno, ha diciannove anni ed è un perfetto candidato al suicidio. Matto come un cavallo, con tanta rabbia quanta è la sua noia per la vita, Ken Seno è l'uomo ideale per il colonnello Sims, dell'esercito di Aphrodia, e per il suo Hound Battalion, una task force dotata di nuove unità mobili da combattimento, agili e

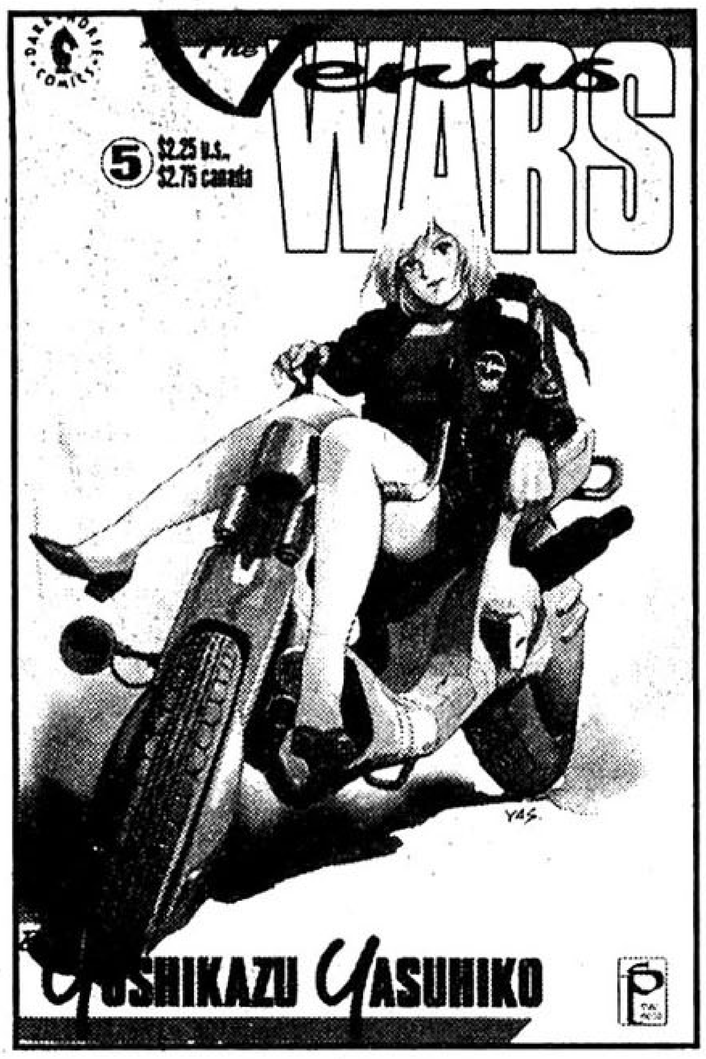


interesse introdotto dal film è Susan Sommers, terrestre, giornalista ficcanaso, affascinata dalla guerra e dal Battlebike Game, che cerca in tutti i modi di fare uno scoop. La storia ha inizio anche nel film nel 2003, con la caduta del planetoide Apollon e con la successiva colonizzazione, mentre gli avvenimenti che vediamo svolgersi in seguito hanno inizio nel 2089, durante la guerra che Aphrodia e Ishtar stanno combattendo per il possesso di un continente. Sostanzialmente la storia è simile, ma non uguale, cosa che accade spesso nelle trasposizioni da un genere all'altro. Il film ha inizio nella solita maniera epica di Yas: spazio profondo, retro di astronave con motori a pieno regime e scintillio di acciaio cromato, pianeta con il sole sullo sfondo, insomma tutto molto Gundam e tutto molto bello... ma ecco subito lo stacco che ci mostra il nostro Hiro alle prese con una partita di Battlebike. Contemporaneamente Susan (notate come i nomi siano stati americanizzati per facilitare i problemi di dop-

© Yoshikazu Yasuhiko/Gakken

© Yoshikazu Yasuhiko/Gakken

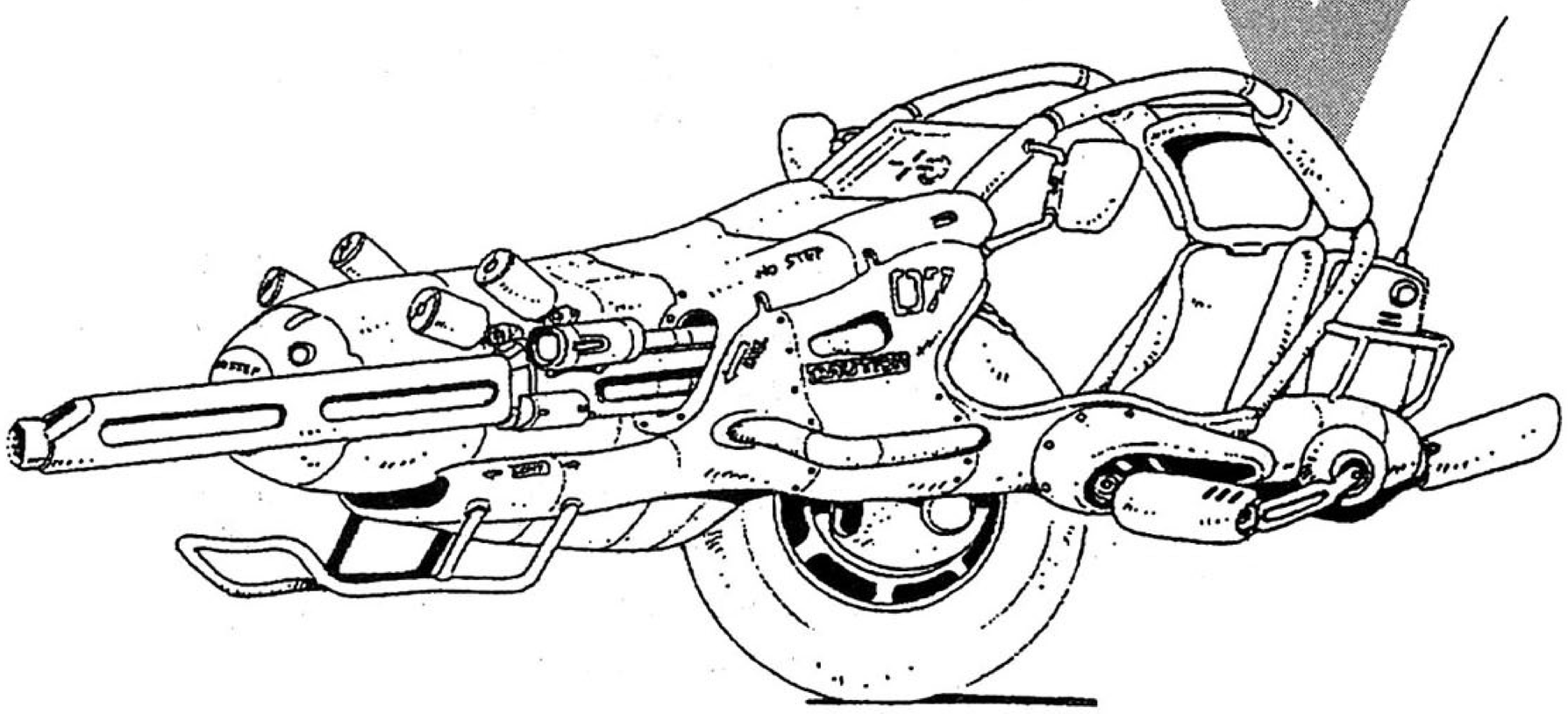
DOSSIER



piaggio per le edizioni straniere) sbarca per la prima volta su Venere e sembra già muoversi con una certa sicurezza, ovviamente dettata dall'esperienza. Dopo aver subito un'ispezione molto, mooolto (!!) accurata all'aeroporto, Susan prende un mezzo pubblico e si dirige verso lo City, nel cui teatro principale il Battlebike Game è in piena bagarre e il nostro Hiro ha appena compiuto l'ennesima azione sconsiderata, una di quelle per le quali si è meritato (come solo un altro prima di lui) l'appellativo di 'Daredevil', scavezzacollo. Ma il ritmo frenetico del film non ammette soste: la guerra piomba sulla città come un fulmine a ciel sereno, in diretta, mentre gli schermi ancora rimandano l'immagine di Hiro sovrastata dai potentissimi mezzi di trasporto di Ishtar che vomitano sulla terra centinaia di mortali carri TAKO A-I, gli Octopus. Mentre Miranda si fa prendere da una crisi di nervi per una bellissima gara andata al diavolo mentre stava vincendo, Susan capisce al volo l'opportunità che le viene data e si muove verso

pericolose, in grado di intercettare e distruggere i massicci Octopus di Ishtar. Scavezzacollo com'è, Ken accetta d'impulso, ma Miranda, team queen dei Killer Kommandos, il gruppo di *battlebikers* di cui fa parte Ken, si oppone fermamente, minacciandolo di una sonora dose di schiaffoni qualora disubbidisse. Nel frattempo Ken decide, aiutato dal suo meccanico, Maggie (immancabilmente innamorata di lui) che le intrusioni di Miranda nella sua vita si stanno facendo un po' troppo opprimenti e che non ci sarebbe nulla di male nel fare il collaudatore per l'esercito. Decide così di accettare la proposta del colonnello, ma l'ira di Miranda non si fa attendere, e così il povero Ken è costretto a fuggire in moto, inseguito dal suo capo, per evitare il peggio!! Ma una inaspettata intrusione li costringe a interrompere la loro lite: il tenente Kurtz, comandante della squadra speciale di cui deve entrare a far parte anche Ken, li ferma, al volante della sua nuova arma (che altro non è se non una moto da Battlebike corazzata e armata) e li deride. Ed è subito sfida. L'inseguimento termina in una installazione segreta dell'esercito di Aphrodia. Il tutto sembra sia stato organizzato dal colonnello Sims, che sta aspettando il nostro bravo motociclista all'interno della base, in compagnia dei due rappresentanti del TSF. Ma la controffensiva di Ishtar è iniziata e, quando un ordigno nascosto nella sala delle riunioni della base elimina sia il colonnello Urabe che il capo della base, il colonnello Grissom, la flotta aerea di Ishtar inizia la sua avvanzata verso lo City, capitale di Aphrodia con l'intento di raderla al suolo, ipotecando così la vittoria finale nel conflitto. E' il 6 giugno del calendario venusiano, e come uno sciame di giganteschi insetti i potenti trasporto-truppe di Ishtar, i C-72A 'Turtle', si apprestano a scaricare nelle alture poco lontane dalla città un massiccio spiegamento di carri, tra cui i potentissimi e temutissimi Octopus.

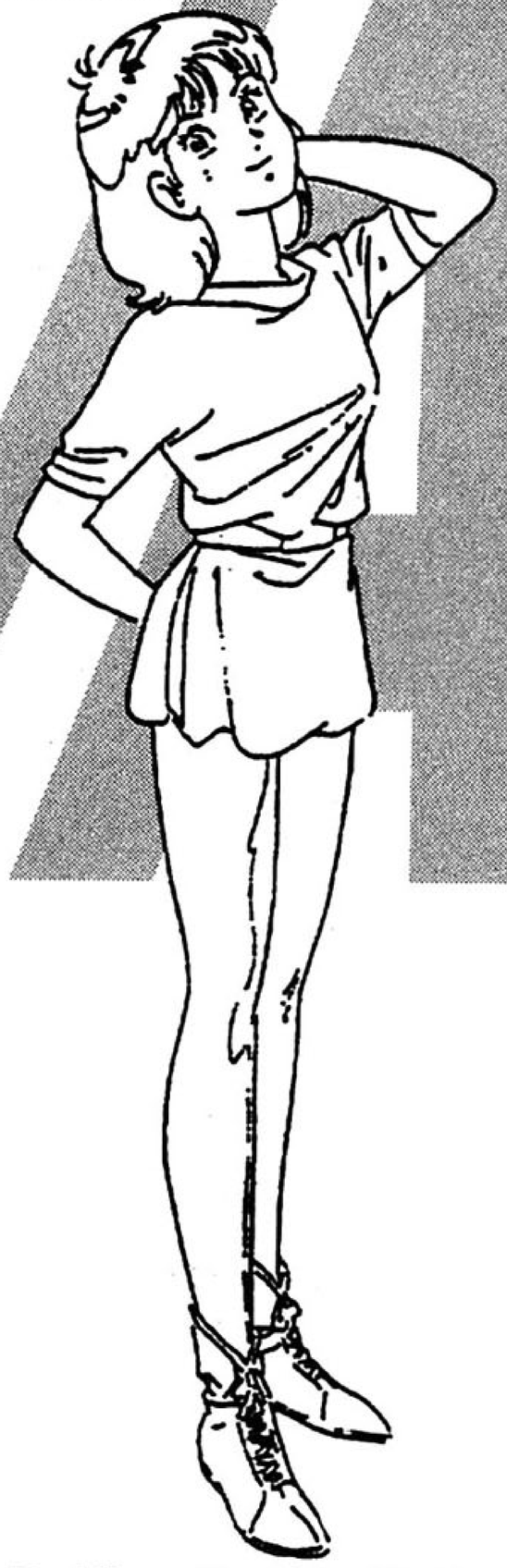
Nel frattempo Ken è arruolato nel battaglione Hound, con il numero di matricola 07; lì viene sottoposto a un durissimo corso di addestramento e



© Yoshikazu Yasuhiko/Gakken

© Yoshikazu Yasuhiko/Gakken

potenziamento, e infine posto su uno dei potentissimi mezzi e mandato nel teatro delle operazioni proprio mentre le notizie che filtrano dai telegiornali di stato stanno gettando nel panico la popolazione della capitale, dove vivono gli amici di Ken. Maggie è sconvolta dalla inaspettata scomparsa del suo amato, che le viene fatto credere stia amoreggiando con un'altra, il tutto per merito di Rob, un altro dei Killer Kommandos, innamorato a sua volta di Maggie. Ma se Ken non si sta divertendo e Maggie soffre per la sua perdita, il tenente Helen MacLuth non se la cava meglio. Confinata in ospedale e piantonata, è accusata dal tribunale militare di essere una terrorista terrestre al soldo non sanno neanche loro bene di chi o che cosa. Sarà l'inaspettato aiuto da parte di Miranda a permetterle di fuggire dall'ospedale. Ma vi abbiamo già detto fin troppo, ora potete anche attendere con giusta trepidazione la pubblicazione di questo bel fumetto di Yas sulle nostre pagine... UN ATTIMO!! Non penserete che *Venus Wars* sia tutto qui!?! Diamine, Yas si è anche preso la briga di creare (come fa spesso) un gigantesco dossier con tutto (compreso il tonnellaggio della coltivazione di carote nella fattoria di un venusiano qualsiasi!!!), diciamo TUTTO il background che fa muovere il pianeta. Ovviamente questa mole di lavoro è stata utilizzata quando si è iniziato a parlare dell'anime che sarebbe seguito al fumetto. Uscito qualche mese dopo la fine della pubblicazione del manga, l'anime vede la luce nella primavera del 1989 a opera della casa di produzione dello stesso Yas (Kugatsusha), per la regia di Sachiko Kamimura, il soggetto e la sceneggiatura di Yuichi Sasamoto (due episodi di *Dirty Pair*), characters dello stesso Yas e mechanicals di Makoto Kobayashi (*Gundam ZZ*) e Ko Yokoyama. Si riscontrano ovviamente tra le due opere alcune differenze di trama, anche perché lo stesso Yas aveva dato ampia libertà a Yuichi Sasamoto, al quale aveva rac-

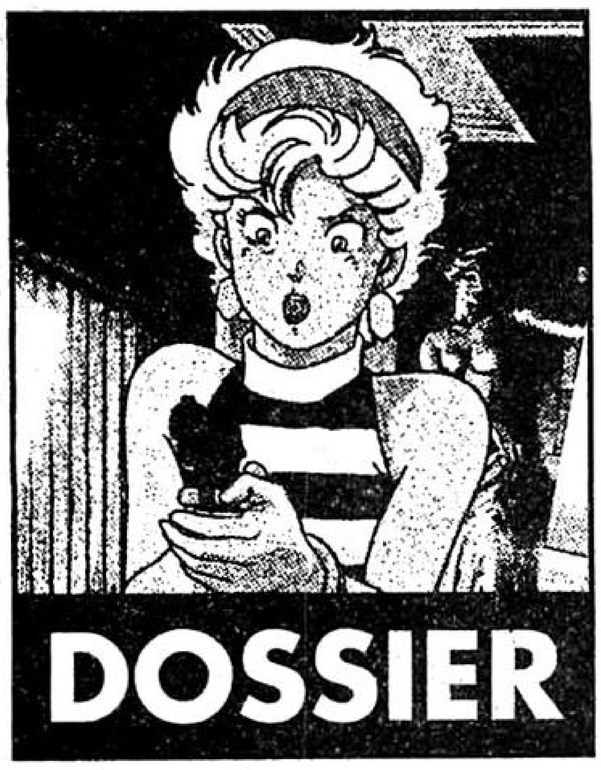


© Yoshikazu Yasuhiko/Gakken

© Yoshikazu Yasuhiko/Gakken

la prima linea, mentre questa si sta spostando rapidamente verso il cuore della città. Spinto dal vizio di ficcarsi nei guai, Hiro si dirige verso i carri nemici solo per vedere il suo mezzo distrutto; fortunosamente Susan riesce a farsi dare un passaggio da Miranda e da Maggie che si stavano muovendo alla ricerca di Hiro. Ormai la città è caduta per buona parte sotto le mani di Ishtar, che lancia catastrofici appelli alla TV nella speranza di far arrendere anche gli ultimi combattenti. Ishtar assume il controllo nella figura di Donner, il nuovo Char di Yasuiko, forse più di quanto Hiro non possa esser considerato il nuovo Amuro. In ogni modo la lotta che vede contrapposte le due fazioni procede con una serie di aspre battaglie e di struggenti momenti di tenerezza tra Hiro e Maggie. L'animazione è fluida e il buon lavoro fatto da Yas per i characters li rende abbastanza credibili. La splendida colorazione (a tratti anche un po' fastidiosa per la mole di riflessi) rende bene l'atmosfera aliena del pianeta e ingigantisce la

© Yoshikazu Yasuhiko/Gakken

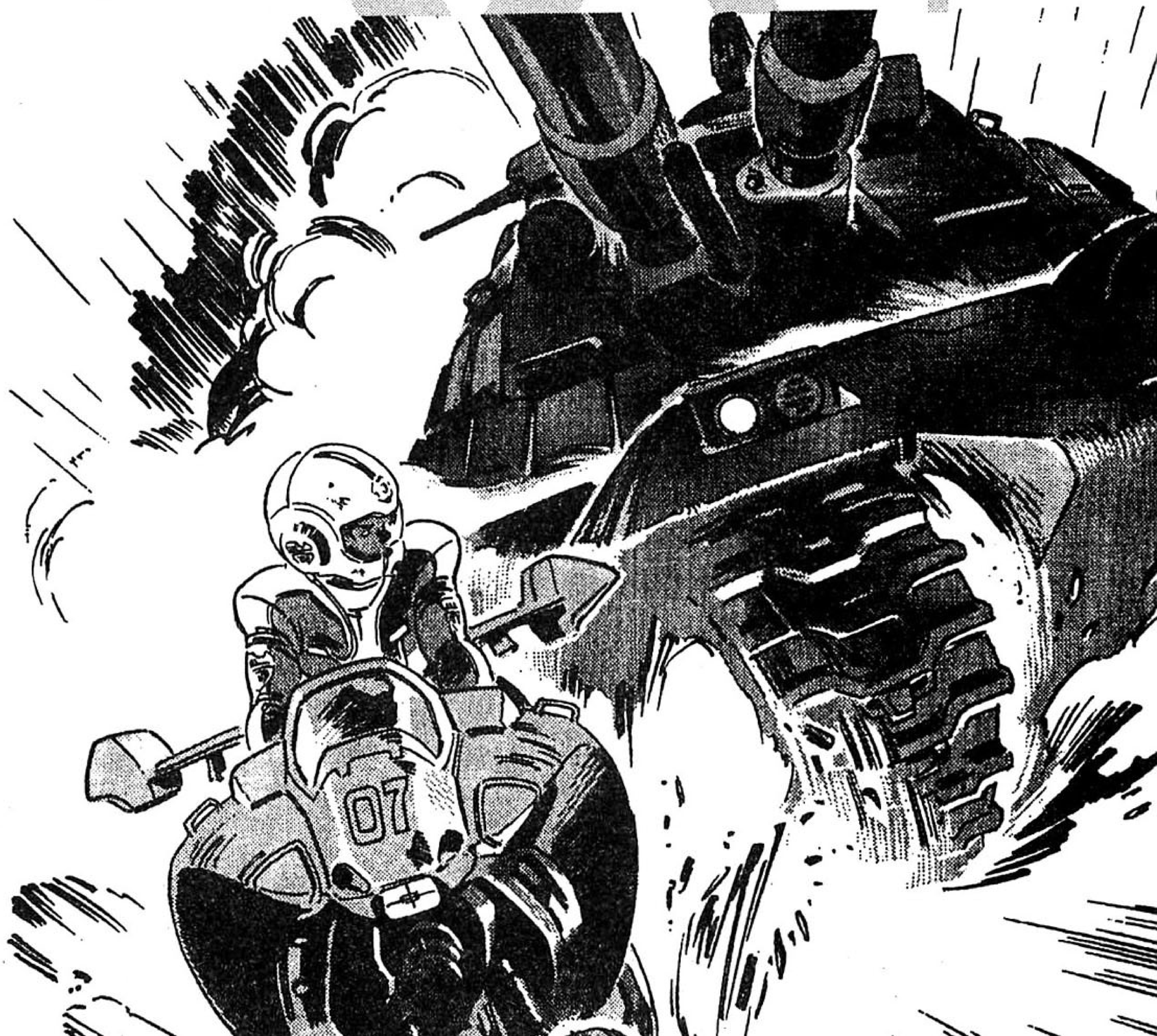


terribile presenza della guerra. Anche se nell'articolo principale prendiamo posizione per una prevalenza qualitativa del manga, vorremmo specificare che, ugualmente, quella dell'anime è una visione consigliata; l'impatto con la globalità dell'opera (che non esitiamo a definire di discreta SF) è buono, e l'animazione, supportata da una deliziosa colonna sonora in stile Gundam, *è più che accettabile.*

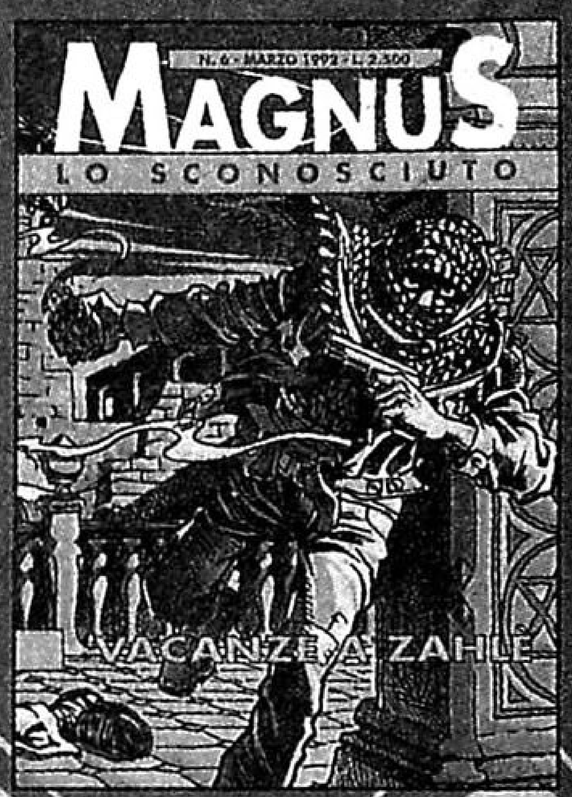
SCHEDA TECNICA

Titolo: The Venus Wars *(1989).*
Soggetto: *Yoshikazu Yasuiko.*
Produttore: *Kugatsusha.*
Sceneggiatura: *Yuichi Sasamoto.*
Char. design: *Yoshikazu Yasuiko.*
Mecha design: *Makoto Kobayashi e Ko Yokoyama.*
Animazione: *Sachiko Kamimura.*
Durata: *100'.*
Titolo originale: The Venus Battle Chronicles.
Prima edizione del manga: *"Comic Nora", 1987-1988.*

comandato solo che Ken doveva rimanere l'eroe e che sarebbe sempre stato un pilota di motorbike. Se nell'articolo a lato spendiamo parole d'elogio per l'animazione, a ben guardare è il manga il lavoro meglio riuscito. Anche se non ha la mostruosa velocità che abbiamo ammirato in *Arion*, con un layout della pagina frammentario come è costume della scuola giapponese, *Venus Battle Chronicles* mantiene uno standard di lettura abbastanza veloce, serrato in più punti, che lascia il lettore avvinghiato alle pagine (poche per volta, per la verità), con il fiato sospeso. L'alternanza di momenti ilari che seguono (o precedono di poco) avvenimenti cruenti, permette a Yas di far riposare tempi della storia, che verte ancora una volta sul suo grande incubo: la guerra, e gli stati d'animo degli uomini che loro malgrado la devono combattere. Il discorso di Yas resta però stavolta a prima vista superficiale, se magari confrontato a *Gundam* (approccio che in quel caso era stato iniziato da Tomino), ma che rimane di schietta denuncia, forse perché stavolta non parliamo poi tanto di armi asettiche, o di valorosi eroi, bensì di sentimenti. Ecco, *Venus Wars* è la storia del rapporto tra Hiro e Maggie, non tanto della guerra tra Aphrodia e Ishtar, e questo ci mostra uno spiraglio di luce in un futuro che in tantissimi hanno descritto come scevro da ogni bene. La pecca maggiore del manga è forse rappresentata dalla troppa rapidità con cui liquida momenti di maggior respiro; non vi troviamo la profondità di *Arion*, o i tratti di genialità che invece brillano in *Crusher Joe*, ma al di là di queste considerazioni personali che nulla tolgono alla bravura del maestro nipponico, *Venus Wars* è e rimane un appuntamento che non potete assolutamente perdere.



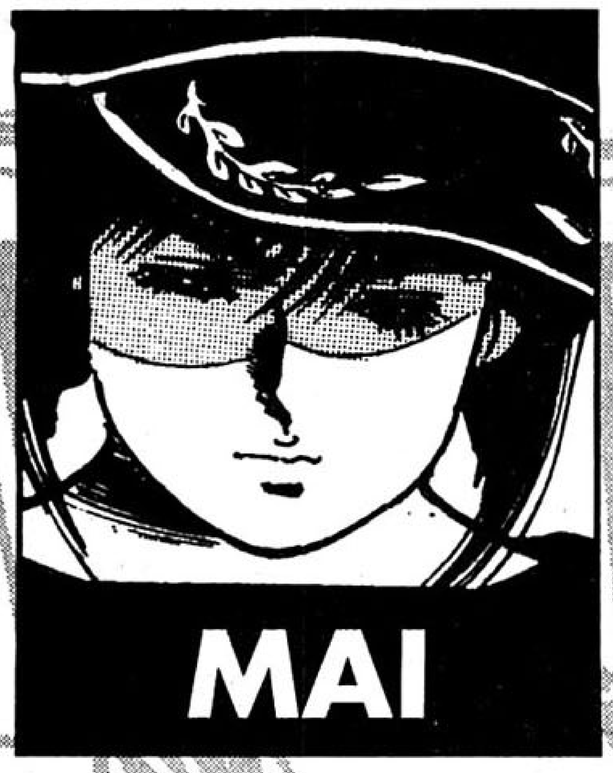
FEBBRAIO:
Il sequestrato della sierra
magia voodoo per un'avventura dai caldi toni equatoriali.
112 pagine
Formato 13 x 18,5
Lire 2.500



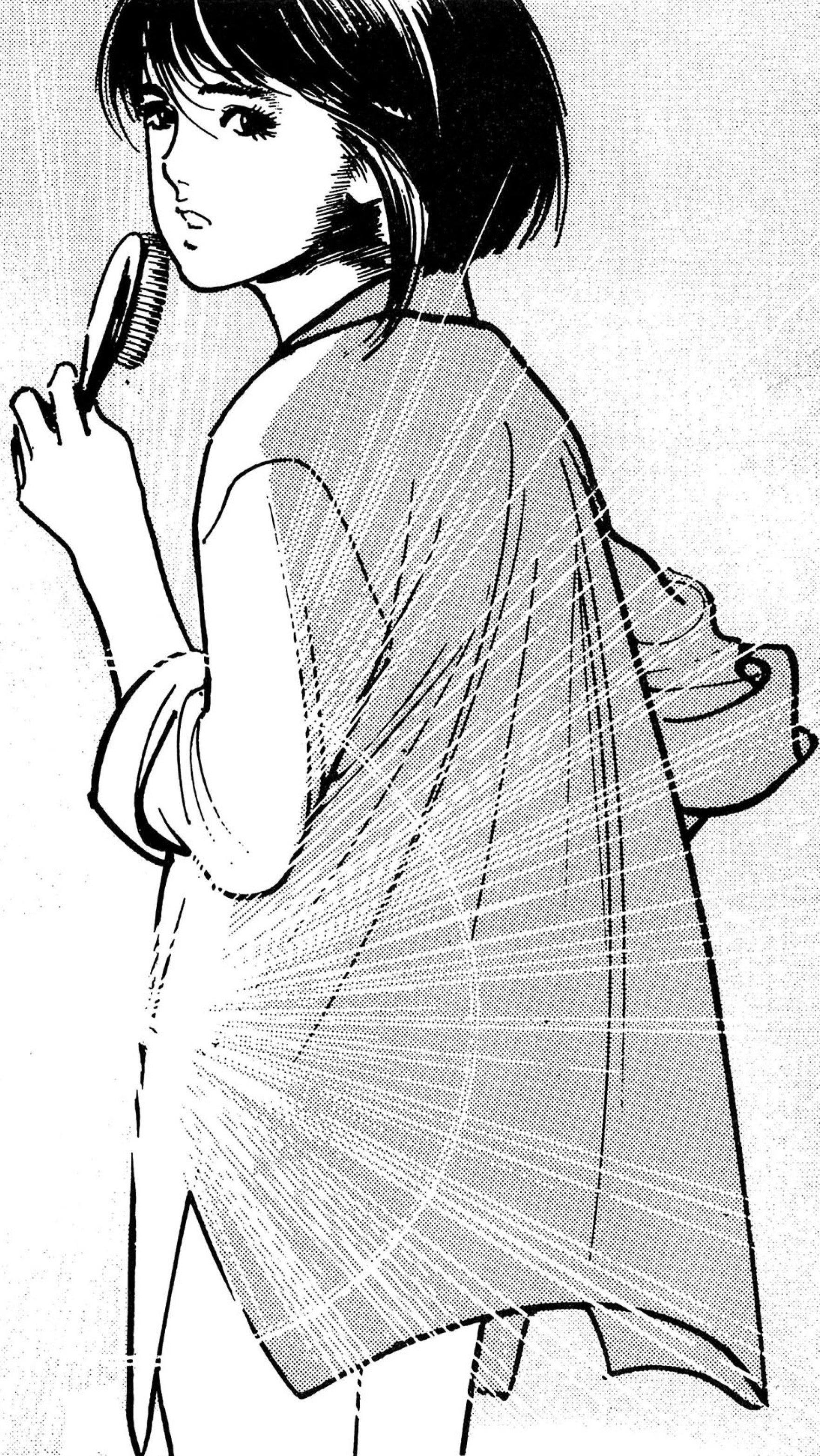
MARZO:
Vacanze a Zahlè
in Libano, fedayn, cristiano-maroniti, i servizi segreti di più nazioni e... lo SCONOSCIUTO!
112 pagine
Formato 13 x 18,5
Lire 2.500

SCHEGGE ALBUM:
Le femmine incantate
il maestro MAGNUS si confronta con l'universo femmineo.
Sette racconti di incredibile suggestione!
48 pagine
Formato 24 x 32
Lire 10.000

SCHEGGE



Dopo il triste episodio della morte del padre, ***Mai*** *è salvata dalle grinfie del mostruoso Tsukiro da un bizzarro escursionista, Intetsu. Insieme al giovane trekker, la piccola esper torna a Ueno, da dove era fuggita per eludere l'agenzia Kaieda, che era sulle sue tracce per conto della Wisdom Alliance. Ma, al momento dei saluti, Mai sviene, in preda a una fortissima febbre, causata da un'incipiente polmonite. Intetsu porta la giovane fuggiasca al piccolo condominio dove abita con altri studenti universitari e la fa curare da 'Doc', studente di medicina. Nel frattempo, Kaieda è impegnato a insabbiare tutta la faccenda di Togakushi; nel frattempo chiede proroghe su proroghe per la cottura di Mai, e successiva consegna, alla Wisdom Alliance, che è interessata alla ragazzina per via dei suoi mirabolanti poteri.*



CAPITOLO 12

PSICOCINESI

VADO A LEZIONE, TU RESTA PURE QUI FINCHE' VUOI.

A PROPOSITO, IO MI CHIAMO TAKERU, ANCHE SE TUTTI MI CHIAMANO INTETSU!

INTETSU?

FREQUENTO L'UNIVERSITA' DI TOKYO, E MI STO LAUREANDO IN FILOSOFIA INDIANA.* FORTE, EH?

* " INDO TETSUGAKU" IN GIAPPONESE. " INTETSU" E' UNA CONTRAZIONE DEL TERMINE.

A-HA, BELLO!

BE', DEVO ANDARE.

A PIU' TARDI, INTETSU!

SKREEK SKREEK

AH AH AH

THUNK THUNK THUNK

STATEMI BENE A SENTIRE! GUAI A VOI SE ANDATE A SBIRCIARE NELLA MIA STANZA QUANDO NON CI SONO, CHIARO?

SHOOSH SHOOSH

THUMPA THUMPA THUMPA

...

CHE DISASTRO DI UNA STAH-ZA!

CHOMP

...

EHILA'! DOVE VAI?

A FARE DUE PASSI.

HAI GIÀ MANGIATO...?

SONO SOLO CINQUE GIORNI CHE NON VADO A SCUOLA, MA E' COME SE FOSSE GIA' PASSATO UN ANNO...

5

CAT

EH?!

NON ERA MAI, QUELLA? LA RAGAZZA CHE ABBIAMO APPENA INCROCIATO?

...COME...?!

DEVI AVERE LE ALLUCINAZIONI, RIE!

EPPURE SONO SICURA DI AVERLA VISTA...

RIE... YUMIKO...

... MA DOVE DIAMINE E' ANDATA A FINIRE ?

VISTO ? NON C'E' NESSUNO !

... PENSAVO CHE FOSSE MAI, MA EVIDENTEMENTE ERA SOLO LA MIA IMMAGINAZIONE...

NELL' ULTIMA TELEFONATA, HA DETTO QUALCOSA DI STRANO, ... CHE VEDEVA I FIORI DI CILIEGIO.

ABBIAMO GIA' FATTO PIU' DEL POSSIBILE PER CERCARLA.

E' DISPERANTE ! TOKYO E' TROPPO GRANDE !

IL PROF MI HA DETTO CHE ANCHE IL PADRE DI MAI NON E' PIU' ANDATO A LAVORARE !

STA SUCCEDENDO QUALCOSA DI MOLTO STRANO...

A SCUOLA DICONO CHE RESTERA' ASSENTE GIUSTIFICATA PER UN PO', E COSE DEL GENERE... MA IO HO COME IL PRESENTIMENTO CHE NON LA RIVEDREMO MAI PIU'...

MAH...

COSA ?! ALLORA SIGNIFICA CHE E' A TOKYO !

SI', SIGNORE... ABBIAMO SENTITO LA LORO CONVERSAZIONE. ERA MOLTO STRAMPALATA, SIGNORE.

NON POSSIAMO ESCLUDERE LA POSSIBILITA' CHE SIA TORNATA QUI.

SE QUESTO E' VERO, COME AVRA' MAI FATTO A ELUDERE LA NOSTRA SORVEGLIANZA ? COME ?!

NON POSSO CONTATTARLE, IN NESSUN MODO...

...NON VOGLIO CHE RIMANGANO COINVOLTE IN QUESTO INCUBO.

SQUEE

SQUEE

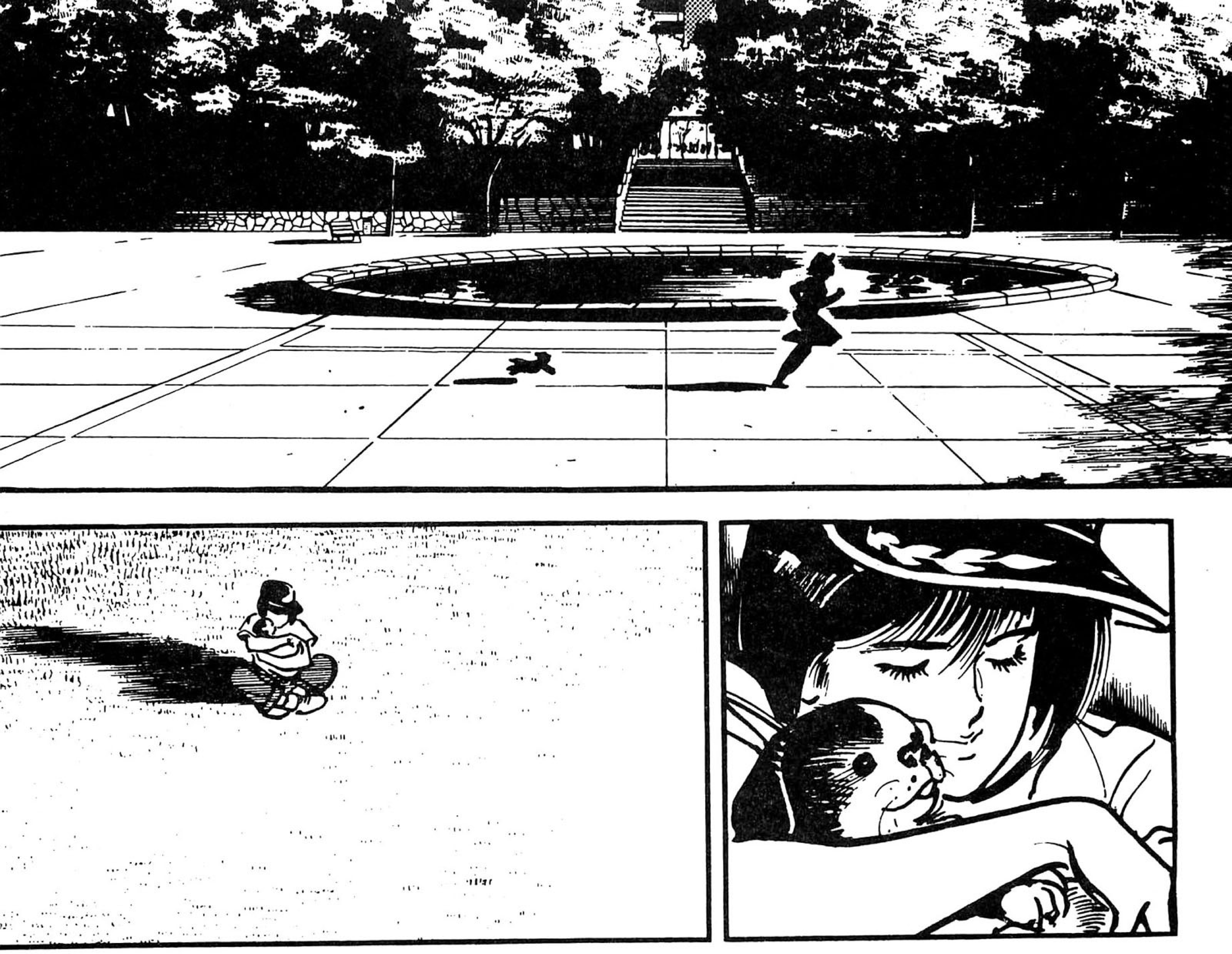
...E ADESSO COSA FACCIO...?

hnngh

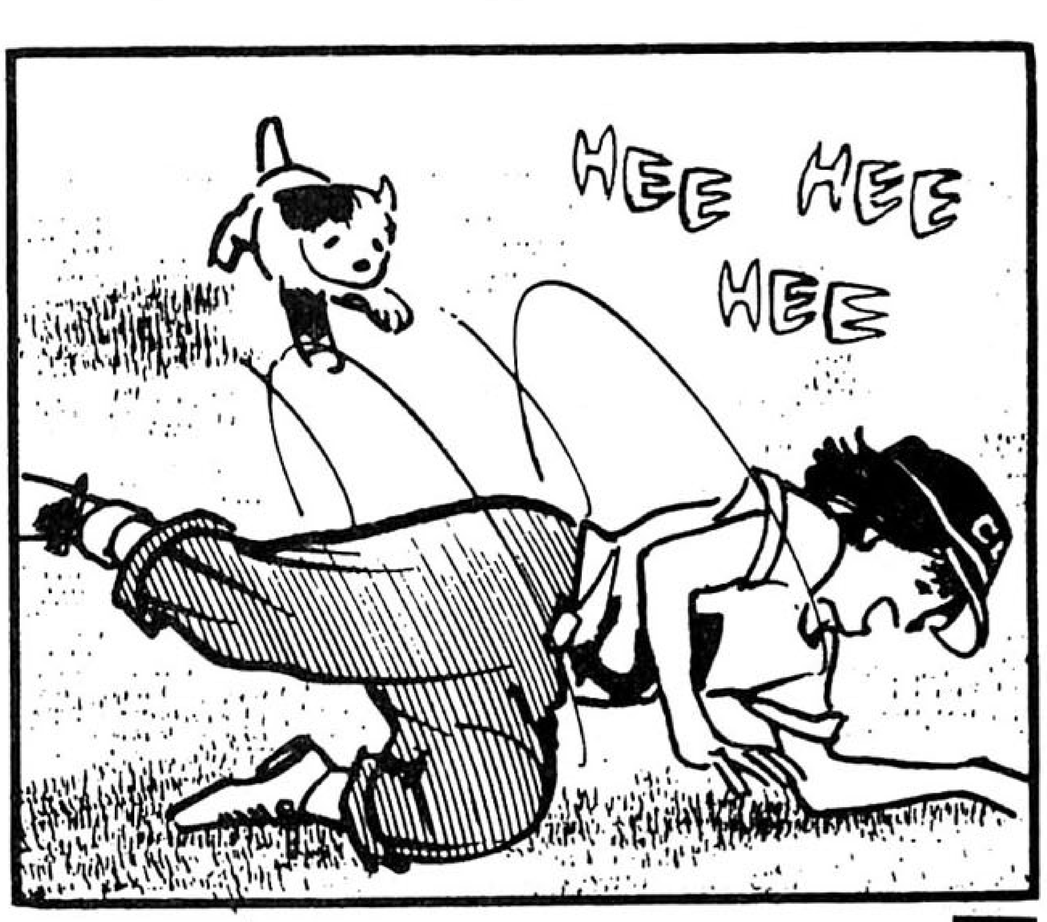
hnngh

...OOH, CHE BEL CUCCIOLI-NO!

88



EHI, MI FAI IL SOLLETI-CO! SMET-TI!


HEE HEE HEE

DEVO RIENTRARE. A QUEST' ORA IN-TETSU SARA' GIA' IN PENSIE-RO.

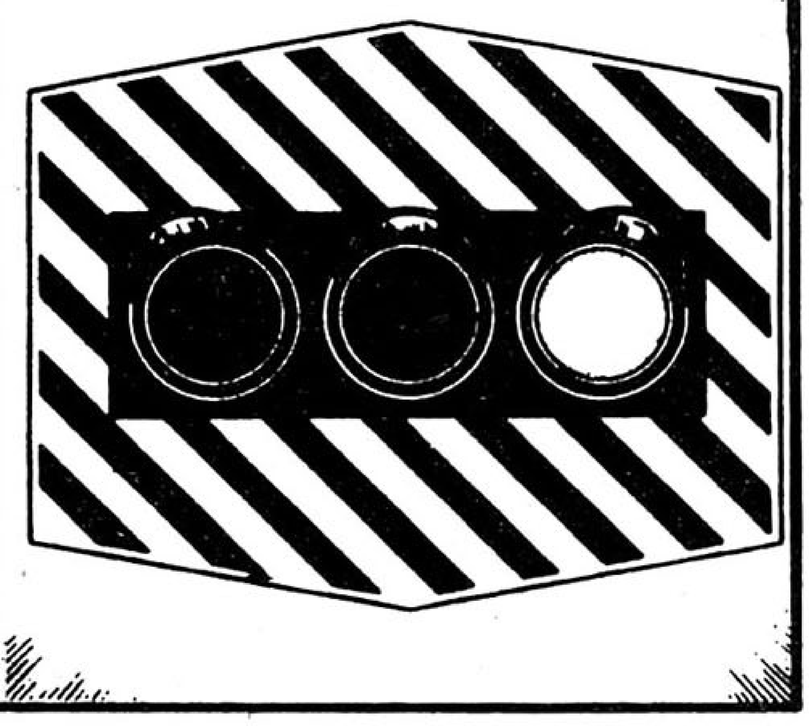
ANCHE LA TUA MAMMA SI STARA' PREOCCU-PANDO PER TE, PICCOLO. TORNA A CASA. CIAO!

YOOOM

YOOOOOOOM
YAROOO

VAAOOOM

VOOOOM



STOP

VARRROOOOM

ZOOM

SCREE

CHOCK

A

KERASSH
BA-ROOM
SCREEC
BAKOOM
KA-WHU

BA-WOOM!
KA
BASH!!
BASH!!
BOOO
Faaaooom!!

CONTINUA...

FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS
GIVE ME LIBERTY
★ UN SOGNO AMERICANO ★
L.5.000
COMIX N.3
FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS
GIVE ME LIBERTY
★ UN SOGNO AMERICANO ★
1: CASE E GIARDINI
L.5.000
N.4
FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS
GIVE ME LIBERTY
★ UN SOGNO AMERICANO ★
2: VIAGGI E DIVERTIMENTI
GIVE ME LIBERTY
★ UN SOGNO AMERICANO ★
stige
olo
17 x 26
.000
Granata

LICENZA DI GIOCARE

IL PRIMO MENSILE ITALIANO DEI GIOCHI DI RUOLO,
DEL FANTASY, DELLE AVVENTURE.
QUESTO MESE IN EDICOLA.